PACK PARA PC DEATH TO SPIES ANTHOLOGY
¡ACCIÓN TÁCTICA Y ESPÍAS PARA GANAR LA GUERRA!

¡GRATIS! PACK CON 2 JUEGOS

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 297 ABRIL
POR SÓLO 3,99 €

REPORTAJE
Death Stranding
LA NUEVA OBRA MAESTRA DE KOJIMA LLEGA A PC

HARDWARE
Periféricos para eSports
¡JUEGA CON LOS EQUIPOS DE LOS CAMPEONES!

AHÓRRATE 10€ GAME RACING ELITE RGB GT400 SILLA GAMING

PREVIEW
Gears Tactics
LA ESTRATEGIA PARA COMBATIR A LOS LOCUST

REVIEW
Ori & the Will of the Wisps
¡SUMÉRGETE EN UNA MARAVILLA ANIMADA!

DOOM ETERNAL

y TODOS LOS JUEGOS DE TERROR PARA 2020

- Resident Evil 3 • Dying Light 2
- The Outlast Trials • Diablo IV
- Hellpoint • Paranoid • Succubus
- Unholy • Scorn • Monstrum II
- Atomic Heart y muchos más...

REPORTAJE
Iron Harvest
¡LUCHA EN LA GRAN GUERRA MECÁNICA!

PREVIEW
Trials of Mana
¡DESCUBRE EL NUEVO GRAN JRPG PARA PC!

Año XXXVI
Número 297
8424094820313 00297
PVP. CANARIAS 4,14€

GAME

¡MONTA EL SETUP PERFECTO PARA TUS JUEGOS CON GAME!

Crear el entorno perfecto para disfrutar al máximo de los juegos con tu PC está al alcance de todos los gamers. Si creías que para rodearte de los mejores periféricos debías tener un gran presupuesto, GAME te hará cambiar de opinión. ¡Alucinante!

PACK GAMING GAME PK200

Sí, es posible tener un pack así de increíble por menos de 30 €. ¡Lo tiene todo! Un **teclado en español** de 105 teclas de membrana, un **ratón retroiluminado** con sensor óptico de hasta 2400 dpi, **auriculares ligeros** y con una calidad de audio sensacional y una **alfombrilla** que convertirá tu escritorio en la superficie perfecta para llevar tus juegos al límite.

29'95 €
P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- El teclado completo dispone de 105 teclas de membrana con layout español (incluye tecla ñ), retroiluminación RGB Rainbow y 6 teclas con función anti-ghosting para que puedas disfrutar de tus juegos al máximo.
- El ratón está equipado con un sensor óptico de hasta 2400 DPI, 6 botones y retroiluminación en 7 colores.
- El auricular dispone de unos altavoces internos de 40 mm de diámetro para disponer de una gran calidad de sonido en tus juegos. Son cómodos y ligeros, con almohadillas suaves y un micrófono abatible.
- La alfombrilla dispone de una superficie texturizada que busca el equilibrio entre velocidad y precisión y es válido para sensores tanto ópticos como láser. Las medidas de la alfombrilla son: 220 x 180 x 2mm.

ALTAVOCES GAME SP200 2.0 RGB SPEAKER

Si te gusta apostar por el sonido externo en lugar de los auriculares, tus partidas sonarán mejor que nunca con estos **altavoces estéreo gaming con iluminación RGB Rainbow**. Disfruta de sus 15 w de potencia en tu escritorio, sin más complicaciones que conectar su jack de 3.5 mm y controlar su volumen con el control directo integrado, y por menos de 20€. ¿A que suena bien?

CARACTERÍSTICAS

- **Potencia:** 15W
- **Altavoces:** 2
- **Frecuencia:** 160-20 kHz
- **Alimentado por:** USB 5VDC / 1A
- **Entrada:** Jack 3.5 mm
- **Control de volumen:** interruptor on/off integrado
- **Iluminación:** RGB Rainbow
- **Dimensiones:** 88 x 102 x 185 mm

19'95 €
P.V.P OFICIAL

Para más información sobre estos productos y muchos más consulta **Game.es**

RESISTIR EN EL INFIERNO

Francisco Delgado
Director

Meterse en el infierno de «Doom Eternal», que este mes ocupa la portada del número de Micromanía que tienes entre las manos, ha sido fácil y tremendamente divertido. Una oportunidad de oro para olvidarse de ese otro "infierno" que nadie esperaba que se desatara en la vida real, y que nos ha dejado encerrados en casa –y con la incertidumbre de si este mes podríamos vernos en el quiosco, como siempre–. Con esta tesitura, y confiando en que la crisis del virus dure lo menos posible gracias a la magnífica labor de los profesionales de sanidad –y de todos los demás, ¡quedaos en casa!–, aprovechemos el tiempo que estemos en cuarentena. Huelga decir que disfrutando del PC, claro, que al fin y al cabo es el terreno de Micromanía. Aunque este número tenga una buena parte de sus contenidos dedicados al miedo –no fue algo intencionado–, miremos a ese miedo desde el lado más luminoso: el virtual. Sabemos que los muchos mundos virtuales que nos ofrecen los juegos de PC siempre han sido algo más que una simple distracción; a todos los que llevamos años jugando nos sumergimos en mundos de fantasía, de desafíos de acción, de estrategia, de guerra, de aventura. Un acto que va más allá del entretenimiento en sí, como bien sabemos todos los jugadores y lectores de Micromanía, y que convierte a este ocio en mucho más: una manera de aprender, incluso, a tender puentes y uniones, como sugiere Kojima en su último trabajo, «Death Stranding», a punto de llegar al PC. En todo caso, nuestro granito de arena, desde Micromanía, quiere ser ayudar a que se haga más llevadera esta situación. Resistid en el Infierno, porque esto pasará. Esa es la clave. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es

STAFF

REDACCIÓN

Director
Francisco Delgado

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER

Amalio Gómez

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
En Bobina

Impresión:
Litofinter

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2020
Printed in Spain

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: The Elder Scrolls Online Greymoor
8 Tendencias
10 Calendario
11 Opinión
12 Opinión
13 Lenguas de trapo

14 REPORTAJES
14 Death Stranding
26 Las caras del Terror en 2020
48 Periféricos pro para eSports
78 Iron Harvest

18 PREVIEWS
18 Gears Tactics
20 Trials of Mana
22 Wasteland 3
Receiver II
Anthology of Fear
Hell Architect
23 Minute of Islands
Roller Champions
Weird West
Exit the Gungeon

24 EL BUZÓN

34 ZONA MICROMANÍA
34 Panorama Indie
35 Realidad Virtual
36 Work in Progress
37 Sigue Jugando
38 Free to Play
39 Coleccionismo

40 ESPORTS
40 Actualidad eSports

42 RETROMANÍA
42 Hace 20 años
44 Hace 10 años
46 Retromanía Actualidad

52 TECNOMANÍAS
52 Gaming
54 Hardware
56 Guía de compras
58 Guía de equipos

60 JUEGO EN DESCARGA
60 Death to Spies Anthology

64 REVIEWS
64 Doom Eternal
68 Ori & the Will of the Wisps
71 Metro Exodus: Sam's Story
72 Monster Energy Supercross 3
73 Mega Man Zero/ZX Legacy Collection

74 RÁNKING
74 Recomendados Micromanía

64 **DOOM ETERNAL**
El rey de la acción en primera persona ha vuelto. ¿Es tan bueno como esperabas? ¡Lee nuestro análisis!

48 **EL MEJOR HARDWARE QUE USAN LOS PROFESIONALES**
Si quieres competir en eSports, como pro o por afición, entérate de cuáles son las mejores herramientas.

micromanía te regala

DEATH TO SPIES ANTHOLOGY

JUEGO VALORADO EN 10€

60 ¡LOS ESPÍAS GANARÁN LA GUERRA!
Disfruta de la mejor acción táctica con un pack de dos juegos, con la saga completa «Death to Spies», gratis este mes en Micromanía.

26 LAS CARAS DEL TERROR EN 2020
Un repaso a los juegos de horror que nos esperan en 2020. Acción, aventuras, rol y mucho más nos esperan para disfrutar pasando miedo.

78 IRON HARVEST
En septiembre empezará de nuevo la Gran Guerra. Pero en una historia alternativa, llena de máquinas como mechas y tres facciones.

68 ORI AND THE WILL OF THE WISPS
El regreso del pequeño Ori es un auténtico espectáculo visual, con un diseño de acción que te va a dejar sin palabras.

14 DEATH STRANDING
El último juego de Kojima llegará por fin a principios de junio. Te contamos todo lo que puedes esperar de «Death Stranding».

ÍNDICE POR JUEGOS

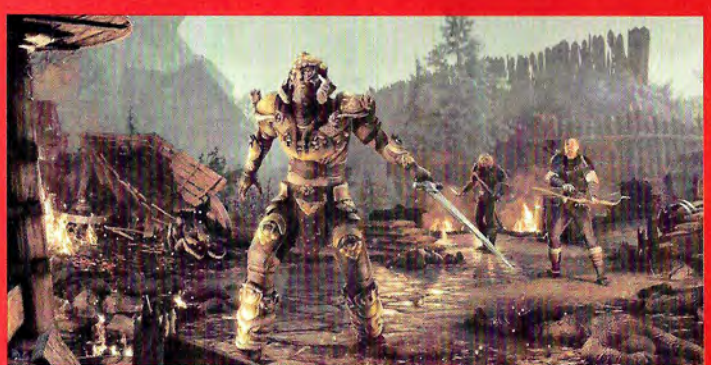
1971 Project Helios — Work in Progress 35
Alpha Prime — Sigue Jugando 37
Anthology of Fear — Preview 22
Archgate — Realidad Virtual 34
ARK Survival Evolved — Sigue Jugando 37
Armored Warfare — Free to Play 38
Atomic Heart — Reportaje 27
Bigfoot — Reportaje 33
Blood of Steel — Free to Play 38
Brawlhalla — Free to Play 38
Climber Sky is the Limit — Panorama Indie 34
Cloudpunk — Calendario 10
Collected Adventures of Jetman... — Panorama Indie 34
Comanche — Free to Play 38
Cthulhu: Books of Ancients — Reportaje 28
Curse of the Dead Gods — Panorama Indie 34
Dark Pictures..., Little Hope, The — Reportaje 28
Death of Rose — Reportaje 30
Death Stranding — Reportaje 14
Death to Spies Anthology — Juego en descarga 60
Destiny 2 — Sigue Jugando 37
Diablo IV — Reportaje 29
Disaster Report 4: Summer... — Calendario 10
Doom Eternal — Review 64
Dying Light — Sigue Jugando 37
Dying Light 2 — Reportaje 31
Elder Scrolls...: Greymoor, The — Primeras imágenes 6
Everspace 2 — Free to Play 38
Exit the Gungeon — Preview 23
Fighting Moore — Realidad Virtual 34
Final Fantasy VII — Coleccionismo 39
Fortnite — Free to Play 38
Gears Tactics — Calendario 10
Gears Tactics — Preview 18
Ghostwire Tokyo — Reportaje 33
Gravity Garden — Realidad Virtual 34
Guntech — Work in Progress 35
Half-Life: Alyx — Work in Progress 35
Haxity — Work in Progress 35
Hell Architect — Preview 22
Help will come Tomorrow — Calendario 10
Hellpoint — Calendario 10
Hellpoint — Reportaje 29
Holmgang: Memories of the... — Panorama Indie 34
Humankind — Work in Progress 35
Iron Harvest — Reportaje 78
Little Nightmares II — Reportaje 28
Locked Up — Work in Progress 35
Mega Man Zero/ZX Legacy Collect. — Review 73
Megalith — Realidad Virtual 34
Metro Exodus: Sam's Story — Review 71
Minecraft Dungeons — Calendario 10
Minute of Islands — Preview 23
Monster Energy Supercross 3 — Review 72
Monstrum II — Reportaje 32
MotoGP 20 — Calendario 10
Mount & Blade — Sigue Jugando 37
Ori & the Will of the Wisps — Review 68
Outlast Trials, The — Reportaje 33
Paranoid — Reportaje 31
Penumbra — Sigue Jugando 37
PES 2020 — Calendario 10
Predator: Hunting Grounds — Calendario 10
Project Mara — Reportaje 33
Quantum League — Free to Play 38
Receiver II — Preview 22
Remothered: Broken Porcelain — Reportaje 30
Resident Evil 3 — Calendario 10
Resident Evil 3 — Reportaje 27
Roller Champions — Preview 23
Scorn — Reportaje 29
Settlers Online, The — Work in Progress 35
Skyforge — Free to Play 38
Snow Runner — Calendario 10
Someday You'll Return — Reportaje 32
Spartrack — Realidad Virtual 34
STALKER — Sigue Jugando 37
Succubus — Reportaje 27
Super Animal Royale — Work in Progress 35
Those Who Remain — Reportaje 31
Tom Clancy's Ghost Recon — Coleccionismo 39
Trials of Mana — Calendario 10
Trials of Mana — Preview 20
Unholy — Reportaje 30
Unsouled — Calendario 10
Vampire The Masquerade: Bloodlines 2 — Reportaje 32
Wasteland 3 — Preview 22
Weird West — Preview 23

THE ELDER SCROLLS ONLINE GREYMOOR

¡Combate a la nueva oscuridad en Tamriel!

■ ROL ONLINE ■ 2 DE JUNIO DE 2020 ■ BETHESDA

Antes del Skyrim que conocemos, estaba otro Skyrim. Mil años antes de los acontecimientos de «Skyrim», la región del norte de Tamriel se vio amenazada por la oscuridad. Una horda de monstruos, comandada por un terrible Señor Vampiro se lanzó a la invasión de Tamriel para que el Mal devorara todo el mundo. Pero un grupo de héroes se alzará, combatiendo en distintos desafíos y eventos para devolver la luz y la esperanza a Skyrim. En junio, el nuevo DLC de «The Elder Scrolls Online» ampliará la trama iniciada en «Harrowstorm» este mes de marzo, con una aventura para todos los jugadores que se desarrollará durante todo 2020.



¡NUEVOS DESAFÍOS PARA GRUPOS! Proteger a unos isleños de la invasión de Gigantes Marinos será un desafío para hasta doce jugadores en un evento PvE.

¡ENTRA EN EL TERRITORIO DE LOS NORDICOS! Mil años antes de «Skyrim» exploraremos la tierra natal de los nórdicos, tanto en la superficie como bajo tierra.

DESCUBRE MÁS HISTORIA DE TAMRIEL EN «GREYMOOR». El nuevo Sistema de Antigüedades del juego nos llevará por Tamriel para localizar reliquias y descubrir parte de su historia oculta.

EL FASCINANTE ENTORNO DE SKYRIM se mostrará en el próximo DLC como nunca antes habíamos visto. De la tundra a las montañas nevadas, nos encontraremos con lugares increíbles.

¡HAY QUE DETENER AL SEÑOR VAMPIRO! La nueva aventura de «The Elder Scrolls Online» nos sumergirá en el Corazón Oscuro de Skyrim, una historia de secretos siniestros y traiciones a Tamriel. Una trama que se desarrollará durante todo 2020, desde el DLC «Harrowstorm» continuando por «Greymoor» en junio.

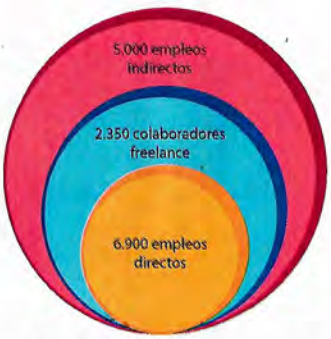
EL DESARROLLO DE JUEGOS EN ESPAÑA SE LA JUEGA

Un año más, la industria productora de videojuegos ha resumido parte de su trabajo en un Libro Blanco. Al tiempo que muestran el compromiso de las instituciones, a la hora de crear tejido industrial alrededor de un sector realmente importante.

EL MINISTERIO DE INDUSTRIA Y DEV se ocuparon de presentar el evento de este año.

El 2 de marzo de 2020, organizado por DEV, Asociación de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, se presentó el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2019 y el informe Games@360, una guía para la aplicación de tecnologías, metodologías y mecánicas del videojuego a otras industrias. El evento fue conducido por su presidenta, Valeria Castro. Lo inauguró María Reyes Maroto Illera, Ministra de Industria, Comercio y Turismo.

Se trataba de hacer recuento de los logros y perspectivas de los implicados en la creación y comercialización de videojuegos en España. Con información desde todos los ángulos, desde los desarrolladores independientes hasta compañías internacionales.



SE ESTIMA QUE LOS VIDEOJUEGOS GENERARON EN ESPAÑA más de 9.000 empleos directos y unos 5.000 indirectos durante 2018.

El Libro Blanco

Con su sexta edición, el informe de referencia analiza el sector de los videojuegos en España y lo compara con el resto del mundo. Está dirigido a desarrolladores, profesionales, estudiantes, entidades públicas e inversores. Por supuesto, la aportación pública es uno de los pilares que pueden aupar la industria del videojuego en España, de ahí que ICEX, España Exportación e Inversiones, sirviera de sede para la presentación.

> **"Los avances en videojuegos van de la mano de otras tecnologías. Son parte de la llamada Industria 4.0"**

A modo de decálogo, los consejos del libro buscan una regulación oficial, facilitar la inversión y reinversión, fomentar la continuidad de ayudas, legislación específica, profesionalización, igualdad o internacionalización del sector español de los videojuegos.

La modificación de leyes diseñadas para el mercado audiovisual puede equiparar a las empresas españolas con el resto de Europa. Con beneficios fiscales, se atraería la inversión internacional, al mejorar la competitividad.

Por tradición, España se ha convertido en un consumidor excepcional. Con una industria que se dedica más a la comercialización que la producción. De ahí que se busque la reinversión de beneficios en la creación.

Como se ha hecho en años anteriores, la búsqueda de continuidad es clave. Es decir, las ayudas que llegan del programa Red.es deberían ser permanentes. Además de ajustar o potenciar los da-

VIDEOJUEGOS Y EL CORONAVIRUS

Es pronto para estimar los efectos de la crisis provocada por el brote de Covid-19. Pero desde AEVI, Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software Interactivo, estiman que se pueden perder unos 50 millones de euros por mes. A esto se añade la amenaza sobre los entre 4.000 y 9.000 puestos de trabajo que genera el sector actualmente en España y que se ven en peligro.

Las previsiones son negativas y preocupantes para el mercado local de videojuegos. Sin embargo, no se ve así para modelos como los títulos Free-to-play y los distribuidos digitalmente a nivel internacional. Estos han visto un incremento de la facturación y uso, con nuevos récords de usuarios simultáneos en Steam. Era de esperar.

Esta situación deja patente que el modelo de negocio en España se beneficiaría de un cambio radical. Uno que potencie la creación y proyección internacional, frente a la actual. Que se basa en el consumo de productos generados por otros países. Tenemos que ser creadores.

COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE ha sido uno de los títulos más jugados durante la crisis del coronavirus.

813 MILLONES DE EUROS
facturaron los productores de videojuegos en España durante el ejercicio de 2018, un 14% más que en 2017.

LA ILUSTRACIÓN DE PORTADA del Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2019 rinde homenaje a Alfonso Azpiri.

dos a nivel local o autonómico. De forma que las 400 empresas con menos de 10 empleados que hacen juegos tengan más facilidades para acceder a estas ayudas.

Otro punto a destacar entre las propuestas es la creación de un modelo de empresa sin actividad económica. De manera que aplacen el pago de impuestos hasta que empiecen a facturar. A esto se une mejorar las deducciones fiscales por I+D+I, donde el sector es protagonista. Pero la legislación carece de apartados específicos para los videojuegos.

En el apartado de la proyección internacional, con China en el foco, entra la financiación de proyectos de marketing y Relaciones Públicas para pequeñas empresas. Sería interesante compartir gastos y que puedan acceder a profesionales y mercados internacionales. Aumentar la visibilidad de videojuegos españoles fuera de nuestras fronteras es fundamental para su crecimiento.

Al mismo tiempo, la formación es un pilar. Pero al mismo tiempo se piden bonificaciones en las cuotas de la Seguridad Social para nuevos empleos con alta cualificación. Así como adaptar los modelos a profesionales autónomos o los que no facturan durante largos periodos de tiempo. Mientras que se refuerza la presencia de la mujer en la industria. Con campañas educativas de tipo STEM y más visibilidad a referentes femeninos.

LA LISTA DE PROFESIONALES CON FORMACIÓN, más difíciles de encontrar, está liderada por programadores.

GAMES@360

El otro gran informe fue una guía para ayudar a involucrar otras industrias en los videojuegos.

Al ser una industria creativa, diseñadores, escritores y otros perfiles así pueden aportar mucho a los videojuegos. Se trata de un medio cultural con la característica única de que crea producciones transmedia. Estas perduran en el tiempo y dan lugar a marcas o franquicias que generan grandes retornos, incluidos comics, libros, música, merchandising, juguetes, películas o series.

Los avances en videojuegos van de la mano de otras tecnologías. Por otro lado, lo aprendido en los juegos se aplica a otros sectores, con ejemplos que incluyen la gamificación o la simulación.

El videojuego genera empleo y riqueza. Al tiempo, es un motor de innovación, pues genera nuevos perfiles laborales en el mercado. Es un sector que forma parte fundamental de la llamada Industria 4.0, de la que España no puede descolgarse.

PAÍS	EMPRESAS	EMPLEADOS	FACTURACIÓN (M €)	FACT. POR EMPRESA (M €)
EEUU	3.000	220.000	40.150	13,4
FRANCIA	700	5.050	3.677	5,3
CANADÁ	692	27.000	3.600	5,2
FINLANDIA	220	3.200	2.150	9,5
SUECIA	384	7.924	1.872	4,9
ALEMANIA	520	11.000	1.820	3,5
REINO UNIDO	2.261	20.430	1.720	0,8
ESPAÑA	520	6.900	813	1,6
PAÍSES BAJOS	575	3.850	300	0,5
POLONIA	400	4.000	258	0,6
RUMANÍA	103	6.000	170	1,6
DINAMARCA	186	1.009	123	0,7
REPÚBLICA CHECA	76	1.500	88	1,15
ESLOVAQUIA	38	682	57	1,5
NORUEGA	180	599	55	0,3
BÉLGICA	75	800	43,6	0,6
AUSTRIA	90	500	25	0,3
ITALIA	120	1.000	n.d.	-

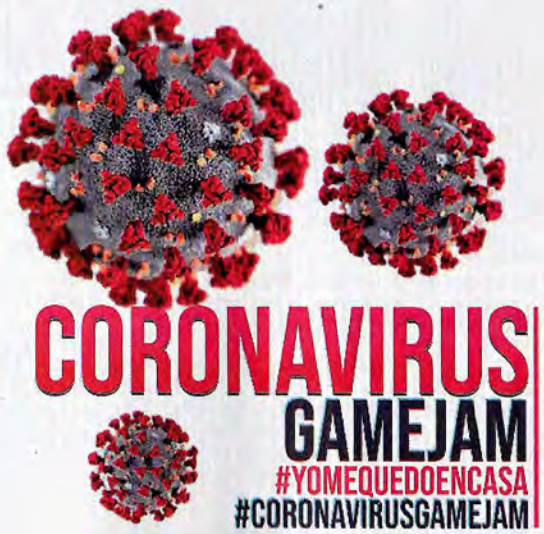
INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO en los principales países.

CORONAVIRUS GAME JAM

Un grupo de desarrolladores de videojuegos creó una Game Jam para intentar pasar la cuarentena de una forma diferente. La intención era pasar el tiempo en casa, como otras tantas, pero con un proceso creativo en torno a un tema concreto.

La fórmula es la habitual en las Game Jam. Con la colaboración de cuantas más personas posible, a diferencia de las que se dan de forma presencial. El objetivo, además de pasar el tiempo con algo que hacer, pasaba por conseguir algo productivo. Es decir, hacer un juego o aprender por el camino. De manera que aportara algo al currículum de las personas que se apuntaran a la Coronavirus Game Jam. Además, también se propusieron premios, que nunca están de más.

gratis.gamejamacademy.com/coronavirusgamejam



CON INTENCIÓN DE OCUPAR EL TIEMPO LIBRE y mejorar el currículum de los participantes, la Coronavirus Game Jam ha sido parte del movimiento #YoMeQuedoEnCasa.

NOVEDADES DE ABRIL

Eventos y juegos ante la crisis vírica

Mientras los eventos presenciales se han cancelado unos tras otro y alguno busca nuevas fechas, los juegos no paran de llegar. Pero también ha habido retrasos en el desarrollo y quizá aún no sepamos cómo afectará a títulos que esperamos para lo que queda de año y más allá. El optimismo de empresas como Microsoft choca con otras que tienen el peso de su desarrollo en China o que se han visto atrapadas por las cuarentenas en Europa. El teletrabajo no ha resultado ser tan efectivo en momentos de crisis. Esperemos que la situación se recupere y todos aprendamos de una situación tan grave.

ABRIL 2020: LANZAMIENTOS

Resident Evil 3. El camino de Capcom hacia la reedición de sus clásicos va a buen ritmo y por buen camino.

Resident Evil Resistance. El multijugador que no ha tenido mucho éxito antes en la saga, vuelve.

Disaster Report 4: Summer Memories. Tras un gran terremoto hay que procurar la supervivencia.

Hellpoint. Una estación espacial abandonada es el escenario para un juego que recuerda a los «Dark Souls».

Cloudpunk. Un servicio de reparto volador, en una ciudad futurista. Más cyberpunk en 2020.

MotoGP 20. La nueva edición del juego oficial del campeonato promete mejor control y mayor simulación.

Predator: Hunting Grounds. El juego de cazador y presa nos trae al personaje del cine.

Trials of mana. De consolas a ordenadores, esta saga se hace grande con una nueva versión de un clásico.

Gears Tactics. Parece para móviles, pero en PC se deja ver esta nueva faceta estratégica de la saga.

Snowrunner. Ni la nieve o el hielo son capaces de parar a los gigantes de mercancías en rutas peligrosas.

Help Will Come Tomorrow. Los zares tienen los días contados en esta experiencia.

Minecraft Dungeons. A base de cubos rellenos de cuadrados y con imaginación, «Minecraft» cambia de estilo.

Unsouled. Un ejemplo de acción entre ruinas y gráficos pixelados, con toques de rol y combate.

PES 2020 EURO DLC. 55 equipos con licencia oficial y dos estadios se añaden al juego de Konami.

EVENTOS A SEGUIR

LONDON GAMES FESTIVAL, 26 de marzo a 6 de abril 2020 en Londres, ha cancelado parte del evento, mientras cambia al modelo online en algunas propuestas. *games.london*

LUDONARRACON 2020, 24 a 27 de abril online, se trata de un evento virtual a seguir desde Steam, donde se mostrarán juegos como Telling Lies, Eliza, Heaven's Vault, Boyfriend Dungeon, Paradise Killer y Genesis Noir. *www.ludonarracon.com*

WN CEO SUMMIT'20, 27 de abril, ha cambiado su formato a la plataforma WN Hub, donde los CEO de las compañías compartirán sus ponencias online. *wnconf.com*

PRÓXIMAMENTE...

2º Y 3er TRIMESTRE DE 2020

EPICENTER

■ **Cancelado** ■ **2 a 11 de mayo** ■ **Moscú**

Se cancela el campeonato organizado por Valve y que este año iba a convertir a Moscú en centro mundial de «DotA 2».

GOOGLE I/O 2020

■ **Cancelado** ■ **Google** ■ *events.google.com/io*

Ni siquiera la naturaleza online de Google ha conseguido salvar a tiempo su conferencia, que nos emplaza a 2021.

E3 EXPO

■ **9 a 11 de junio** ■ **Los Ángeles** ■ *www.e3expo.com*

La anulación del evento presencial da paso a conferencias online y un modelo que puede marcar el futuro de la feria norteamericana.

GAMESCOM 2020

■ **25 a 29 de agosto 2020** ■ **Colonia, Alemania** ■ *www.gamescom.global*

Salvo cambios, el evento nos espera con adelantos de lo que llegará para finales de año.

MARVEL AVENGERS

■ **4 de Septiembre 2020** ■ **Square-Enix** ■ *avengers.square-enix-games.com*

Otro título que saldrá más tarde de lo esperado es esta versión de Los Vengadores de Marvel.

CYBERPUNK 2077

■ **Septiembre 2020** ■ **CD Projekt Red** ■ *cyberpunk.net*

El retraso de este título tan esperado no lo hace por ello menos deseado. Uno de los grandes del año.

TAMBIÉN EN 2020 Y MÁS...

MADRID GAMES WEEK

■ **9 a 12 de octubre 2020** ■ **Madrid** ■ *www.ifema.es*

Año de grandes lanzamientos y presentaciones para Madrid Games Week, que intentará crecer más aún para convertirse en referente internacional.

CITIZENCON 2950

■ **10 de octubre 2020** ■ **Robert Space industries** ■ **Los Angeles, California** ■ *robertsspaceindustries.com*

«Star Citizen» ha puesto fecha a su gran reunión.

PAX UNPLUGED

■ **17 de diciembre 2020** ■ **Philadelphia** ■ *unplugged.paxsite.com*

Una feria de videojuegos para que los veteranos de PAX vayan con toda su familia.

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE AUTOR

El cambio de la industria en los años ha hecho que los juegos, casi artesanales, sean proyectos creados por cientos de profesionales. ¿Queda hueco para el autor?.

Paco Delgado
Director de Micromanía

Los lectores de Micromanía suelen ser jugadores veteranos –en su mayoría–. Muchos de nosotros crecimos con nombres de referencia como Tim y Chris Stamper, Peter Molyneux, Alexey Pajitnov, Matthew Smith, Jon Ritman, Dino Dini, Paco Suárez, John Romero, Yu Suzuki, Martin Edmonson, Warren Spector, Víctor Ruiz, Rafaele Cecco, Shigeru Miyamoto, Paco Menéndez... En fin, tantos y tantos nombres asociados a juegos con los que nuestra infancia y juventud se convirtió en algo casi mágico. La industria estaba en pañales y la creación de juegos era casi artesanal –excepto en los países sajones, donde compañías como Electronic Arts, Activision y otras grandes nacieron prácticamente a la vez que el videojuego–. Pero, sobre todo, había algo que definía antes al desarrollo. El nombre propio asociado al juego. El estilo, reconocible a primera vista, de un juego y su inmediata correspondencia con el autor. Las mecánicas, la jugabilidad, la dirección artística, el género... Un puñado de aquellos creadores siguen hoy en activo y gozando de gran reconocimiento, sí.

Desaparición del autor

El tiempo todo lo cambia. Más en una industria como el videojuego asociada, de manera inextricable, a la tecnología en sí misma. La evolución de la tecnología informática conlleva, en sí misma, la complicación de la producción y el desarrollo. Todo es mejor y más potente. Los juegos también y eso exige un número mucho mayor de profesionales a la hora de desarrollar un proyecto. Pero, ¿dónde queda el autor? Sí, el mundo de los desarrolladores indie está repleto –por fortuna– de profesionales de primera con un talento inmenso, unas ganas de ofrecer algo único arrolladoras y una capacidad de trabajo dignas de elogio. Pero conseguir que destaquen sus productos en un mercado enorme es algo realmente complejo.

La aparición de las tiendas digitales facilitó –en origen– esa visibilidad, pero cada vez es más difícil destacar. Y algunas pequeñas distribuidoras también trabajan duramente con ese objetivo.

Así y todo, de vez en cuando surge un nombre que consigue alzarse y ascender a ese Olimpo de autores, logrando ese renombre que hace años era una tarea mucho más sencilla. O también se da el caso, como decía, de que alguno de esos autores ya veteranos que sigue en activo aún logre ofrecer productos con una personalidad única. Como Kojima. Todos estos autores son necesarios en un mercado donde –lo vemos desde hace mucho– cierto tipo de géneros se uniformizan, y cuando un estilo triunfa las grandes compañías se lanzan a crear títulos similares y saturan de juegos que son clónicos la oferta. Y, al tiempo, ocultan esas pequeñas joyas indie que tanta visibilidad necesitan y que podrían aportar tanto a la industria en sí.

El nombre propio

Los juegos "de autor" –aunque en realidad no lo sean– como «Death Stranding» son, también, tan necesarios como los indies. Es mucho más difícil llegar al status de un Kojima, eso es cierto. Y, como es lógico, estos juegos tan únicos tienen sus fans y sus detractores. Es algo inevitable. Pero es importante para la propia industria que la variedad sea un elemento identificativo. Tanto como el de un autor con su juego. En el momento en que los juegos tiendan a la igualdad, como norma –y es algo que se produce de manera habitual– y esa capacidad de ser único desaparezca, y el autor sea un desconocido... malo.

"Parece no haber tanto nombre propio en la industria hoy, como hace años. No debería ser así"

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

HALF-LIFE BLACK MESA
La reedición del episodio "Black Mesa" de «Half-Life» llega a su versión 1.0 con un tráiler emotivo y 15 años de desarrollo.
store.steampowered.com

2K Y NVIDIA GEFORCE NOW
Aunque Ubisoft mantiene su compromiso, 2K Games ha retirado su catálogo del servicio de juego remoto de NVIDIA.
www.nvidia.com/es-es/geforce-now

TEMPLADO

FACEBOOK SANZARU
Los responsables del título de Realidad Virtual «Asgard's Wrath» son ahora parte de Facebook Gaming.
www.facebook.com/gaming

PLATINUM GAMES TOKYO
Además de centrarse en su propio motor de juego, los de «Bayonetta» o «NieR: Automata» han formado un nuevo estudio en Tokyo.
www.platinumgames.com

FRÍO

KAZUHISA HASHIMOTO
El creador y desarrollador de «Gradius» o «Life Force», conocido también por crear el código Konami, falleció el pasado febrero.
www.konami.com

FALLOUT CORONAVIRUS
El modder 'JotunYmir' ha lanzado el mod para «Fallout New Vegas», "Inmersive Coronavirus", donde debes sobrevivir tras infectarte con sopa de murciélago.
www.nexusmods.com/newvegas

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

CALL OF DUTY: WARZONE
Más de seis millones de jugadores probaron el nuevo Battle Royale gratuito de «Call of Duty» en sus primeras 24 horas disponible.
www.callofduty.com

EPIC CUBIC MOTION
Los creadores de «Fortnite» han adquirido la compañía de captura de movimientos responsable de la tecnología en «God of War», «Hellblade» y muchos otros éxitos.
www.epicgames.com

TEMPLADO

DIGITAL BROS Y STARBREEZE
La compañía dueña de 505 Games lo es ahora también de muchos recursos de Starbreeze Studios, centrada en «Payday 2» y aparentemente saneada.
www.starbreeze.com

GHOST RECON BREAKPOINT
Ubisoft no tira la toalla con su último «Ghost Recon» y han actualizado el juego con mejoras y el modo Inmersivo, más táctico y complejo.
ghost-recon.ubisoft.com

THE WITCHER TARDARÁ EN VOLVER
Además de retrasarse el rodaje de la serie, CD Projekt no se pondrá con un nuevo «The Witcher» hasta lanzar «Cyberpunk 2077».
cdprojektred.com

FRÍO

MONSTER HUNTER WORLD
La expansión Iceborne sigue con su lista de actualizaciones importantes, con la tercera durante el mes de abril en PC.
www.monsterhunter.com

ESTE AÑO NO HAY E3: PRIMERO, LA SALUD

La lista de eventos que se han cancelado en torno a mundo de los videojuegos es un golpe de realidad para sector, que también gira en torno a las personas.

Oscar Díaz
Responsable de comunicación

El consumo de videojuegos se ha disparado durante la crisis del coronavirus. El modelo online se ha impuesto frente al físico. Con una puntilla, puede que final, para quien aún mantiene el negocio de la distribución en tienda física.

Pero ha habido otro gran afectado en este desastre global. El de las ferias y eventos. Se ha visto una caída exponencial de las citas. Incluso tras intentar el aplazamiento, porque la realidad tardó días en llegar a ojos de algunos organizadores. Mientras otros fueron previsores.

El caso del E3 2020 tiene miga. Con una feria que ya lleva unos años con dudas sobre su celebración. Hay quien daba por sentado, en 2018, que la nueva década vería la feria en Las Vegas. Quizá, la pandemia haya sido la excusa perfecta para terminar con una feria que se ha vuelto demasiado cara para la industria.

Después del E3, ¿qué?

Celebrar el E3 online ya estaba en la agenda de muchas compañías, como Devolver Digital, Sony o Nintendo. Solo Microsoft parecía resistirse con su evento público. Al final, veremos quién se ha preparado mejor para la situación actual. Con presentaciones online y, quizá, una serie de contenidos más escalonados, digeribles y bien diseñados para el público que los vea en sus casas. Incluidos los medios.

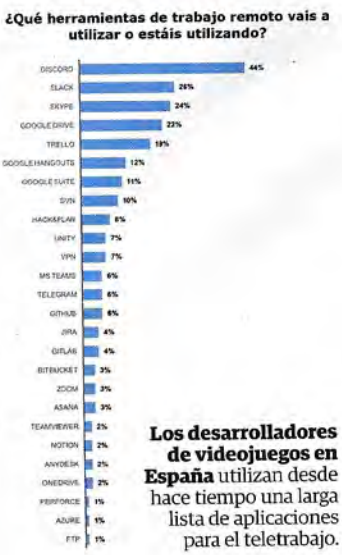
La forma en que esta crisis ha acelerado cambios que veíamos seguros, pero que algunos se resistían a adoptar, es trepidante. Mientras se piensa en cómo va a cambiar el mundo dentro de unos meses. Si la revolución de Internet y la telefonía móvil nos ha parecido rápida, ahora nos tendremos que agarrar a algo para no salir despedidos.

El caso español

En un primer momento, desde DEV se estima que habrá un 26% de estudios españoles con cancelaciones o retrasos. Una cifra que no parece muy alta, pero que tiene su explicación. El 97% de los encuestados por la asociación de desarrolladores ya emplea el teletrabajo total, con solo un 1% que se resiste.

En cuanto al futuro, de la encuesta lanzada por la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos, los profesionales estiman que si la crisis se alarga más de tres meses solo el 11% de las empresas grandes ven un riesgo para su negocio. En cuanto a las pequeñas, el 54% se muestra optimista. Digamos que la cancelación de grandes eventos es una pérdida de oportunidades para darse a conocer. Las productoras con pocos recursos dependen de ellos en buena medida. Mientras que no estar preparados para el teletrabajo se transforma en pérdida de eficacia y costes mayores. Todo un drama para la mayoría del sector en España, que aún no tiene un tejido industrial solvente en el desarrollo.

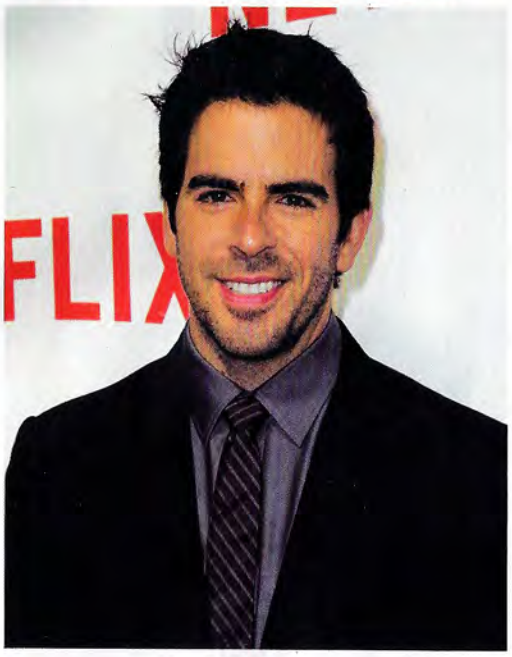
“Se calcula una pérdida a corto plazo de 90 millones, el 11% de lo que se facturó en 2018.”



Los desarrolladores de videojuegos en España utilizan desde hace tiempo una larga lista de aplicaciones para el teletrabajo.

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"Estoy entusiasmado de sumergirme en la película de «Borderlands»" dice Eli Roth y nos da confianza.

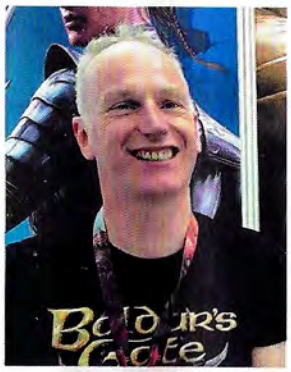
"Tenéis que comprar ahora todos los cómics", Todd McFarlane aprovecha hasta «Mortal Kombat» para vender Spawn.

"Estamos en conversaciones para otro juego", dice Norman Reedus, tras protagonizar «Death Stranding».

"Seguimos escuchando a los jugadores hablar de esto," las «Pruebas de Osiris», de regreso en «Destiny 2». Justin Truman, de Bungie.

"Epic apoya totalmente NVIDIA GeForce Now" es la declaración de Tim Sweeney, CEO de Epic Games, sobre el nuevo servicio.

"Solo porque «Fallout 76» no fuera bien no quiere decir que estuviera mal probar algo diferente" según Pete Hines, de Bethesda.



"Queríamos estar lo más cercanos a D&D desde el principio" dice Swen Vincke, fundador de Larian Studios, sobre «Baldur's Gate 3».

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿CÓMO...
puede ser tan difícil convertir desarrolladores de juegos en teletrabajadores?

¿QUÉ...
pasará con todos los juegos pequeños cuya oportunidad de encontrar distribuidor eran los eventos presenciales?

¿CUÁNTOS...
juegos cambiarán de fecha a 2021 durante los próximos meses?

¿POR QUÉ...
ahora parece una novedad encontrar juegos gratis, cuando los hay todo el año?

¿CÓMO...
se las arreglarán los fabricantes de tarjetas gráficas para cumplir con todos a final de año?

¿CUÁNTAS...
carreras en medicina empezarán gracias a videojuegos de epidemias?

¿POR QUÉ...
hay quien se queja de que juegos como «Horizon Zero Dawn» lleguen también a ordenadores?

DEATH STRANDING

¡Rehagamos el mundo juntos!

En un mundo arrasado, la supervivencia es la clave para levantar una nueva sociedad. Un mensaje más actual que nunca, y que basa en la esperanza y la cooperación el nuevo juego de Kojima.

Todo lo que hace Hideo Kojima llama la atención. Por su originalidad, narrativa, diseño de personajes, jugabilidad disruptora o, si nos apuras, hasta por sus premisas cuasi surrealistas. Y de todo el curriculum del creador japonés, nada hay que cumpla tanto con todo eso como su último trabajo. En realidad, se podría decir que su nuevo juego es la evolución lógica de todo lo que le ha precedido. «Death Stranding» está ya casi a punto para llegar al PC tras su paso por PS4, renovado, con mejoras técnicas y algunas sorpresas en forma de homenaje y guiño a los fans de Valve. Pero, ¿qué va a tener «Death Stranding» para haber causado tanto revuelo?

Reconectar el mundo

EE.UU. está asolado. Un extraño apocalipsis ha dejado el mundo arrasado y pocas ciudades permanecen en pie. Los vínculos en la sociedad se han roto casi por completo, pero la presidenta de la nación le hace a Sam Bridges un encargo muy especial. En su calidad de mensajero, y de entregar cargas de un sitio a otro, reconstruirá los puentes entre esas ciu-

> **“Sam Bridges debe conectar las ciudades que quedan de EE.UU. evitando múltiples amenazas”**

INFOMANÍA

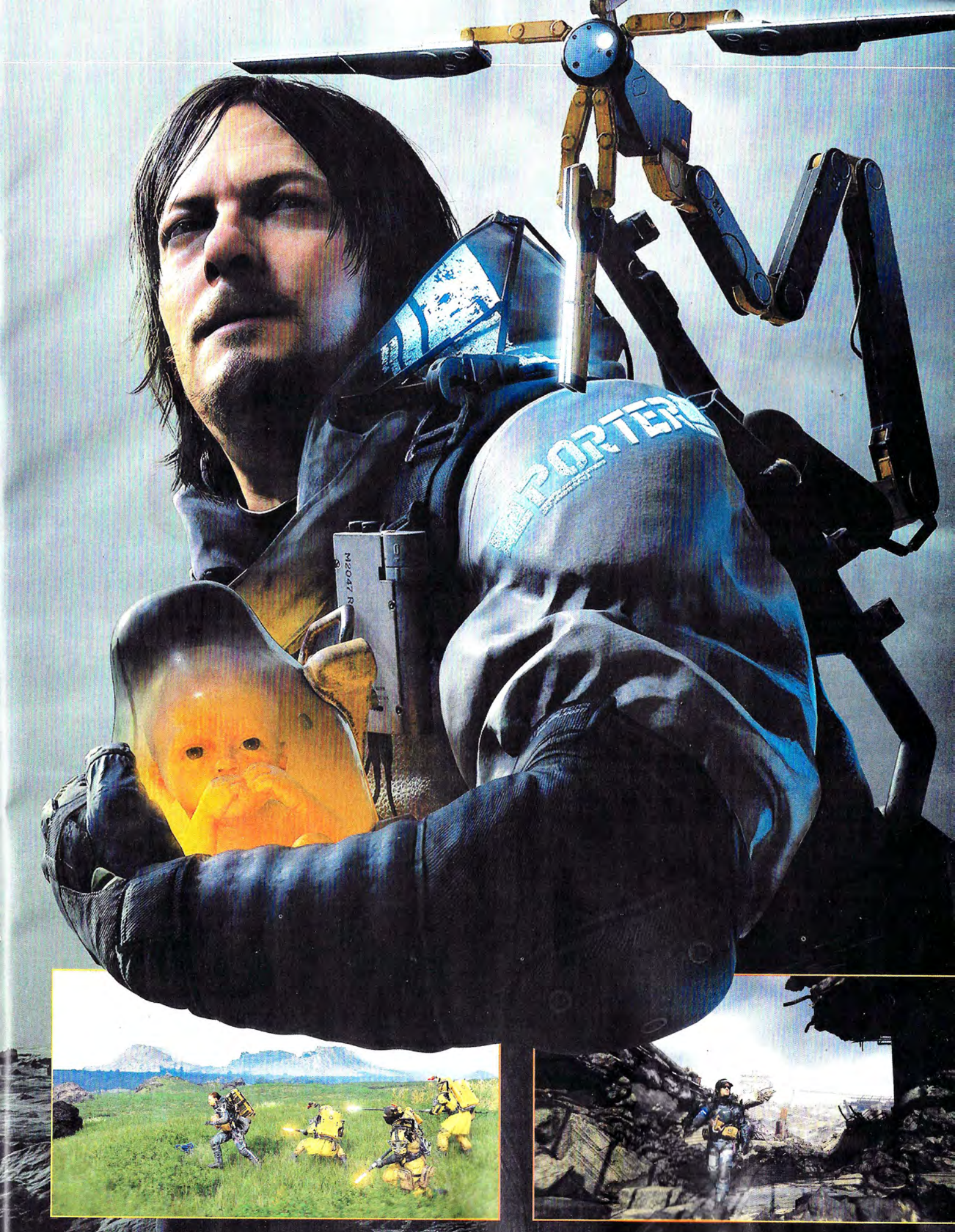
DATOS

- **Género:** Aventura/acción
- **Estudio/compañía:** Kojima Prod./505 Games
- **Fecha prevista:** 2 de junio de 2020

CÓMO SERÁ

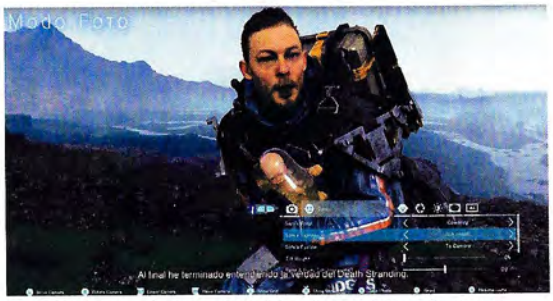
- Será un juego de **aventura, exploración y acción**, en un mundo postapocalíptico.
- Seremos **Sam Porter Bridges, un mensajero** encargado de conectar las ciudades que quedan de EE.UU.
- Nos enfrentaremos **al Declive**, una especie de lluvia ácida.
- Tendremos que **evitar a los E.V.**, muertos que no han pasado al otro lado.
- Portaremos al **BB28, un bebé encapsulado** que detectará amenazas.

Un apocalipsis futuro ha arrasado la sociedad, pero Estados Unidos aún aspira a recuperarse. Sam Porter Bridges, un mensajero encargado de llevar cargas de un punto a otro, será la esperanza de un mundo en colapso. Y sus herramientas serán únicas, sobre todo el BB 28, un bebé encapsulado capaz de detectar amenazas.


REPORTER

¡UNA VERSIÓN PC REALMENTE ÚNICA!

Las numerosas mejoras técnicas de «Death Stranding» en PC serán la punta de lanza del juego en su lanzamiento, para compensar la espera desde la aparición de la versión de consola.



El modo foto -cada vez más habitual en multitud de juegos- será otra de las características extra de la versión PC, para captar panorámicas únicas y fardar ante los amigos y la comunidad.

¿Qué podemos esperar del "crossover" entre «Death Stranding» y «Half-Life» de la versión PC? Por ahora, ni Valve ni Kojima han dado detalles, pero ya han mostrado alguna que otra imagen...

dades y logrará conectarlas. Para ello, tendrá que luchar con terroristas y mulas –que atacan a los mensajeros y les roban su carga–, construir sus propios pertrechos para recorrer el país, incluyendo vehículos, armas y equipo, y evitar, a toda costa, a los E.V.

Una realidad multidimensional

¿Qué son los E.V.? Bien, para ello hay que entender el apocalipsis de este mundo. Una extraña lluvia, el declive, ha arrasado las infraestructuras y ha "conectado" dimensiones paralelas. Así, los ecos del pasado se repiten por todo el mundo en forma de E.V. Entes Varados. Se trata de seres que murieron pero no se han ido del todo. Estos espíritus, si nos detectan, tratan de arrastrarnos a su plano. Pero Sam cuenta con una ventaja. Es un "repatriado". Murió, pero regresó. Por eso, si es llevado por los E.V. puede combatirlos y regresar. Pero eso llegará en su momento...

Para detectar a los E.V. y muchas otras amenazas, Sam cuenta con el BB 28, un bebé encapsulado con capacidad de localizar estas amenazas. ¿Es un bebé real? Siente estrés, placer y alegría, pero es difícil decir si es un ser humano auténtico. Ese vínculo lo debere-

El equipo que Sam porta es vital para sortear obstáculos y recorrer el mundo. Además, podremos crear estructuras y aprovechar otras que otros jugadores dejen en el mundo.

La reconstrucción de los Estados Unidos tras un apocalipsis es el objetivo de una presidenta en sus últimas horas. El encargo que le hace a Sam es el de conectar las ultimas ciudades en pie.

"Podremos crear equipo y estructuras que nos ayuden en nuestra misión y exploración"

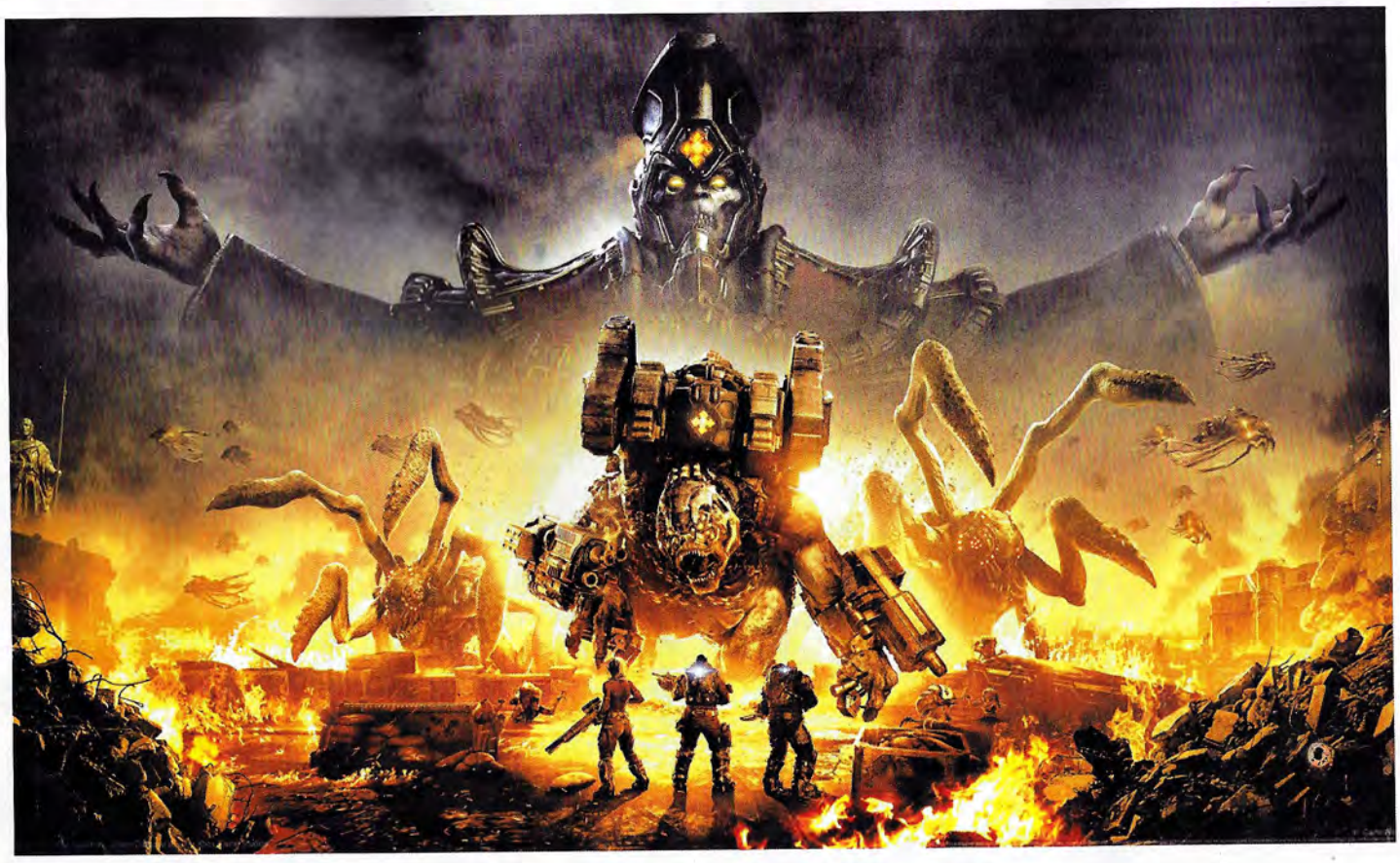
mos decidir nosotros. Y precisamente de vínculos, de uniones, es de lo que irá «Death Stranding».

Un juego para conectar

El objetivo de Kojima con su nuevo proyecto es el de sentir la unión. Del Sam, con BB 28. De nosotros, con Sam y con el bebé. De los personajes en la trama. Y de los jugadores entre sí. Porque «Death Stranding» ofrecerá, con un estilo a lo «Dark Souls», la posibilidad de construir estructuras que, en un momento dado, puedan ser usadas por otros jugadores –que no estarán en la partida– y conseguir por ello "likes" y también darlos. ¿Listo para unir el mundo? **A.C.G.**

OBJETOS (DIGITALES) DE DESEO

Las reservas del juego en PC –ya disponibles– incluyen contenidos digitales extra, como fondos de pantalla, oro, una selección del libro digital de "El Arte de Death Stranding", editado por Titan Books, la BSO digital y temas inéditos. Otros extras son la Gorra de Sam Dorado Quiral y Omnireflector, las gafas de Sol Dorado Quiral y Omnireflector, placas de armadura de oro, y exoesqueleto acelerador oro y plata. La edición física Día 1 incluirá todo esto y vendrá en caja metálica.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Splash Damage/ The Coalition
- **Distribuidor:** Microsoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 28 de abril de 2020

www.gearstactics.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **estrategia por turnos**, ambientado en el universo de la saga de acción «Gears of War».
- **La trama se situará 12 años antes** del primer «Gears of War» .
- Manejaremos a **un grupo de cuatro personajes**, algunos clave en la saga.
- Los **combates** se desarrollarán al **estilo** de juego como **«XCOM»**.
- Podremos **personalizar a nuestros soldados** para definir el combate.
- Lucharemos contra **jefes finales de gran tamaño.**

PRIMERA IMPRESIÓN

La saga «Gears of War» da un giro radical y se sumerge en la estrategia por turnos, con el combate táctico, a lo «XCOM», como base del diseño de acción.

GEARS TACTICS

Ahora, un locust. Ahora, otro.

La aparición de los Locust arrasó el mundo a una velocidad vertiginosa. Y doce años después, cuando Marcus Fénix se colocó en el frente, solo entonces la cosa empezó a remitir. Pero esa, es otra historia de «Gears of War». La de ahora es previa a la de Marcus. Es la historia de cómo comenzó todo. La historia que nos narra cómo un pelotón de soldados supervivientes se convirtió en la única esperanza frente a la invasión Locust, y cómo Gabe Díaz se puso al mando de este escuadrón para enfrentarse a Ukkon, el temible líder de las monstruosas criaturas.

El comienzo y el cambio

«Gears Tactics», como ya sabes, da un giro radical al universo y a la saga de «Gears of War». La línea temporal no solo no continúa la de los últimos títulos de la saga, sino que hasta el género cambia y de una forma drástica.

La acción conocida de la saga se convierte ahora en estrategia. Un tipo de estrategia muy similar, por lo que se ha podido ver hasta ahora del juego, a los títulos de sagas como «XCOM» o «Phoenix Point». Sí, Gabe Díaz y sus colegas se enfrentarán a los Locust en combates por turnos en los que el entorno será un elemento táctico importantísimo. Casi tanto como el equipamiento y las armas –y sus modificaciones– de cada uno de los integrantes del grupo. Como en los juegos mencionados y otros similares, el enemigo al que nos enfrentemos –y los habrá de muchos tipos– definirá en buena medida el tipo de ataque y la combinación de armamento que tendremos que usar para salir victoriosos de los combates. Conocer bien las características de equipo y arsenal será tan importante como el uso de las coberturas –un pilar de toda la saga y que aquí, si cabe, adquiere aún más sentido–. Y la colocación de los soldados en el escenario, el flanqueo, los apoyos, etc. se convertirán en elementos que también influirán decisivamente en el combate.

Toda la esencia

En realidad, cuando se van descubriendo paso a paso los distintos aspectos del nuevo «Gears Tactics», nos damos cuenta de que toda la esencia de la saga «Gears of War» se mantendrá intacta y se adaptará al nuevo género de forma mucho más

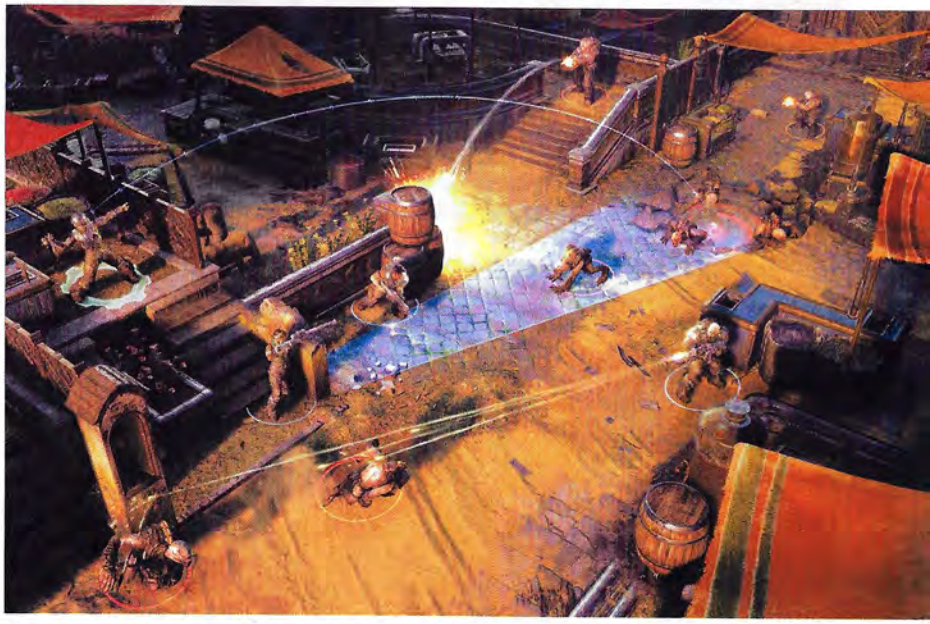
“Ahora, la guerra contra los Locust se desarrollará en combates tácticos por turnos”

¡Así empezó la guerra contra los Locust! Y la viviremos en un nuevo juego del universo «Gears of War» que da una vuelta total a su esencia, entrando en la estrategia.

Personalizar a nuestros héroes será la clave para el combate

Al estilo de la saga «XCOM» o «Phoenix Point», la personalización de los miembros del grupo y el equilibrio entre sus habilidades, equipo y armas, serán clave a la hora de desplegar nuestras estrategias de combate contra los Locust. Definir un estilo propio será, así, una de las claves del diseño de acción, y podremos experimentar combinaciones de ataques y equipo, para dar con las mejores, especialmente contra los grandes jefes.

¡Detener a Ukkon es la prioridad! El líder del ejército Locust es el responsable de la creación de los monstruos invasores.



Una a una, encadena las acciones precisas y protege a los miembros de tu equipo. El combate táctico por turno será la clave de «Gears Tactics». Cada acción ha de ser efectiva y medida.

natural de lo que se pueda pensar inicialmente. Eso sí, a aquellos que no estén acostumbrado a este estilo les chocará el cambio de perspectiva y el ritmo, aunque será cosa de pocos minutos acostumbrarse.

El ritmo de juego, al tratarse de combates por turnos, quizá le resulte algo extraño al fan de «Gears of War», pero los combates serán tan intensos –o más– que muchas misiones que hayamos podido jugar en cualquier entrega de la saga. Especialmente, cuando nos enfrentemos a los grandes jefes finales. Porque sí, habrá jefes finales y de tamaño descomunal.

Y será al enfrentarnos a estos enormes enemigos cuando tendremos que desplegar toda nuestra habilidad táctica.

Los miembros de nuestro grupo no solo contarán con equipo, armas y sus modificaciones que nos harán desplegar una buena variedad de tácticas. También tendrán algunas habilidades especiales. Combinando todo ello y, especialmente, experimentando con variaciones, encontraremos ataques especialmente eficaces. Si descubrimos las debilidades de estos descomunales enemigos, además podremos acabar con ellos de forma mucho más sencilla. No hay que dejarse impresionar por el tamaño de los enemigos, aunque el aspecto de algunos de estos Locust imponga, ciertamente.

Para combatir a estos jefes, y al resto de los Locust, parece que contaremos como mínimo con un arma principal, otra secundaria y granadas. Pero, aunque el arsenal parezca limitado, la personalización del mismo permitirá que podamos abordar distintos estilos durante los combates.

Finalmente, la campaña de «Gears Tactics» promete ofrecer una duración enorme –recordemos que se trata de un título para un único jugador–, y se asegura que tendremos más de 40 horas de misiones y desafíos por delante.

Para el fan, quizá este nuevo juego de la saga sea un reto aún mayor que enfrentarse a los Locust, pero, ya sabes... ¡es la guerra! **A.P.R.**

SE PARECE A...

XCOM 2

Firaxis llevó la fórmula de la renacida saga al nivel máximo con la segunda entrega del juego.

PHOENIX POINT

El creador del «X-COM» original ha vuelto al ataque con un juego canónico en combate por turnos.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio:** Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 24 de abril de 2020

trialsofmana.square-enix-games.com/es

LAS CLAVES

- Será un juego de **rol y acción de estilo japonés**, remake del clásico «Seiken Densetsu 3», lanzando en 1995.
- **Encarnaremos a Edward Pierce,** un detective privado.
- Podremos **elegir a un protagonista y dos compañeros**, de entre seis héroes diferentes.
- **Cada personaje podrá cambiar de clase** durante el juego, en dos evoluciones, y eligiendo entre luz y oscuridad.
- Será una experiencia **para un solo jugador.**

PRIMERA IMPRESIÓN

Una de las series de JRPG más famosas de todos los tiempos vuelve enun remake, en el que todo se ha hecho desde cero, y con características únicas en el género.

TRIALS OF MANA

¡Es la hora de los héroes!

La oscuridad dominaba el mundo. No es un comienzo, quizá, muy original, pero es el de la historia de una de las sagas más queridas por los fans del rol japonés. Y es como arrancará el remake de «Seiken Densetsu 3», que aquí se llamará «Trials of Mana».

La eliminación de los ocho benevodones, los monstruos de la destrucción, solo fue posible gracias a la Espada de Mana. La Espada, la más poderosa arma del mundo, era propiedad de la Diosa de Mana. Consiguió encerrar a los monstruos en las Piedras de Mana y, tras reconstruir el mundo, la Diosa se transformó en árbol, sumiéndose en un letargo de años.

Pero las fuerzas del Mal querían liberar a los benevodones, así que dieron comienzo a una terrible guerra. El mana fue desapareciendo del mundo y el árbol se empezó a marchitar. ¿Se ha perdido toda esperanza? No, aún queda lugar para ella, pues seis jóvenes héroes están a punto de cruzar sus destinos para usar el poder del Mana y salvar al mundo de la destrucción. Y, claro, ahí estaremos nosotros para apoyarles y acompañarlos en una epopeya rolera de las buenas.

Héroes y habilidades

Los fans de la saga «Mana», que se inició nada menos que en 1993 con «Secret of Mana», estarán, a buen seguro, familiarizados con este universo de rol japonés. «Trials of Mana» es el remake de la continuación de aquel y en él hay tal variedad de detalles únicos de diseño y narrativa, que resulta difícil elegir por dónde empezar. Así que hagámoslo, por ejemplo, por los héroes.

En «Trials of Mana» nos encontraremos con las historias personales de seis héroes. Puede que pienses que elegir uno será cosa fácil dependiendo de su clase y habilidades –todos tenemos un tipo de personaje favorito en un JDR–. Pero no en «Trials of Mana».

Los personajes del juego de Square Enix tendrán una clase evolutiva. Y su elección se hará por ternas. Al elegir un personaje como protagonista, tendremos que escoger dos más como acompañantes. Aunque manejemos directamente a uno, el control y la evolución de habilidades y clases de todos ellos estará en nuestra mano.

Para hacer más única aún esta elección de personajes, esa evolu-

“Libera al mundo de la oscuridad y salva el Mana en el remake de un JRPG mítico”

¡Elige a tu protagonista y salva el Mana del mundo! El remake que tanto esperaban los fans del JRPG está casi a punto. Prepárate para combatir a las fuerzas del mal.

El cambio de clase. La llave de la evolución de tu personaje

En «Trials of Mana» una de las características más peculiares que encontraremos será la posibilidad de evolucionar el personaje mediante el cambio de clase. Este desarrollo, además, podrá tomar dos caminos. Habrá tres niveles de cambio de clase –1 a 3– y en la segunda y tercera fase, podremos escoger que nuestro personaje elija habilidades de luz u oscuridad, totalmente distintas, que afectarán a su estilo de combate.

¡Desarrolla tus poderes! El desbloqueo de las habilidades de cada personaje se verá influido por la clase y el camino elegidos.

El combate será de los más versátiles vistos en un JRPG. Aunque el tiempo real mandará, podemos hacer pausas tácticas y elegir poderes, armas, ataques en cadena y hasta cambiar de clase.

ción de clase tendrá tres fases. Y cada evolución abrirá un árbol extra de habilidades que, además, se verán todavía diferenciadas en una doble vía: luz y oscuridad.

No será algo opcional. Y al hablar de evolución de clase no queremos decir subida de nivel. En «Trials of Mana» la clase evolucionará de forma real –tras haber subido los niveles pertinentes para ello– y cambiará en cada una de estas tres fases. Y las habilidades no serán similares si elegimos la vía de la luz o la de la oscuridad. ¿Habrá alguna más aconsejable? No, claro. Esto será rol japonés. Todo es posible y todo está preparado para que la experiencia sea lo más personal posible y se adapte a tu gusto y estilo. Y que la rejugabilidad sea máxima, por otro lado.

Y, además, este pequeño maremagnum de evolución de clase tendrá una influencia directa en otro de los pilares de «Trials of Mana»: el combate.

En el campo de batalla

El desarrollo de los personajes a través de parámetros básicos como vida, fuerza, etc. nos dará "puntos de crecimiento". Estos nos servirán también para desbloquear habilidades de la vía elegida, aunque también las podremos aprender mediante la interacción del personaje con otros que encontremos y nos entrenen en ellas. Explorar, interactuar con los PNJ será, así, clave. Y cuando entremos en combate, todo lo que hayamos aprendido y desbloqueado será esencial. Pero, además, «Trials of Mana» apostará por la experimentación en las mecánicas y estilos de combate. ¿Cómo? Podremos combinar las capacidades de nuestro protagonista y sus dos acompañantes creando ataques en cadena, por ejemplo. También será posible modificar en pleno combate la clase de alguno de ello. Sí, cambiar de clase para utilizar distintas tácticas y aprovechar así las debilidades de los enemigos. Un sistema tan completo, profundo y versátil, que es difícil recordar algo similar. ¿A que te apetece salvar el mundo? **A.C.G.**

SE PARECE A...

NI NO KUNI II: EL RENACER...
Sin duda, uno de los JRPG más atractivos de los últimos años, y con un desarrollo espectacular.

FINAL FANTASY XV WIN. ED.
Espectáculo gráfico total y con una historia que renueva la saga y sus mecánicas por completo.

WASTELAND 3

- **Género:** Rol/Estrategia
- **Estudio/compañía:** InXile Entertainment/Deep Silver
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 19 de mayo de 2020

inxile-entertainment.com/wasteland3

Más de treinta años tras su nacimiento, la veterana saga de rol postapocalíptico para PC vuelve en plena forma. Como Rangers del Desierto de Arizona, nos veremos envueltos en misiones encargadas por el Patriarca de Colorado, para salvar nuestro estado. Dirigir a un grupo de soldados, ya sea en solitario o modo cooperativo, conducir vehículos, combatir por turnos y enfrentarnos tanto a desafíos tecnológicos como a ejércitos enemigos y mercenarios, marcará el desarrollo de una experiencia que será tan única como nuestro estilo de juego.

RECEIVER II

- **Género:** Acción/Simulación
- **Estudio/compañía:** Wolfire Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2020

www.receiver2.com

Si eres de los que piensan que los "shooters" son cada vez más parecidos entre sí, dejarás de hacerlo en cuanto pruebes «Receiver II». El juego de Wolfire Games deja muy claro que no es acción arcade. La clave está en que cada una de sus armas está modelada con precisión total, interna y externamente, con todas sus piezas. Los enemigos sufren daños reales y una sola bala te mata. Realismo total.

ANTHOLOGY OF FEAR

- **Género:** Aventura/Horror
- **Estudio/compañía:** RG Crew/Ultimate Games, S.A.
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2020

www.aow-planetfall.com

Como si fueran capítulos de una serie de TV clásica al estilo de En los Límites de la Realidad o Cuentos Asombrosos, RG Crew prepara con un «Anthology of Fear» un entorno de terror psicológico compuesto por tres historias independientes que se desarrollan en la Rusia de principios del s. XX, protagonizadas por otros tantos héroes que deben luchar contra lo extraño. Para ponerte la piel de gallina.

HELL ARCHITECT

- **Género:** Estrategia/Simulación
- **Estudio/compañía:** Woodland Games/PlayWay S.A.
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2020

www.woodland.games

Siguiendo la estela de los juegos de construcción y gestión, pero tomando como referencia el lado más maléfico -y cómico- del asunto, «Hell Architect» nos ofrece el desafío de diseñar, construir y dirigir nuestro propio Infierno. ¿Te apetece inspirarte en el clásico de Dante y organizarlo con sus nueve círculos? ¿Tal vez apuestas por el caos más absoluto y los castigos más salvajes e imaginativos? La libertad que «Hell Architect» nos ofrece para liberar nuestra maldad y sadismo parece que no tendrá límites. Esto sí que será un Infierno particular.

MINUTE OF ISLANDS

- **Género:** Aventura/Puzles
- **Estudio/compañía:** Studio Fizbin/Mixtvsion
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2020

minute-of-islands.com

Casi parece una película de animación, pero la aventura, los puzles y las plataformas definen la exploración y el desafío que Studio Fizbin nos propone en «Minute of Islands». Métete en el pellejo de Mo, una joven mecánica e inventora que, con su poderosa Omniherramienta debe mantener activas a las máquinas que pueblan un misterioso archipiélago, otrora habitado por legendarios gigantes. ¿O quizá no han desaparecido como se pensaba? Una historia repleta de poesía y misterio nos espera en una aventura de arolladora personalidad.

ROLLER CHAMPIONS

- **Género:** Deportivo/Acción multijugador
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2020

roller-champions.ubisoft.com/game/es-es

El patinaje de «Roller Champions» puede recordar a aquella película de ciencia ficción distópica, "Rollerball", pero aunque el juego de Ubisoft Montreal exhibirá cierta dosis de agresividad en la competición online PvP por equipos -¡y gratuita!-, quedará lejos de la violencia del film de Norman Jewison. Han empezado ya las pruebas en versión alfa cerrada y en junio habrá demo.

WEIRD WEST

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** WolfEye Studios/Devolver Digital
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2020

wolfeye-studios.com/games/weird-west

Fantasía y magia junto a pistoleros y sheriffs en el Salvaje Oeste. ¿Una locura o una idea genial? El nuevo estudio de dos de los fundadores de Arkane Studios -Raphael Colantonio y Julien Roby- rompe con lo que nos ofrecieron en «Dishonored» y «Prey», para apostar por un rol atípico de ambientación única, en una historia de vaqueros repleta de héroes tan único como su mundo.

EXIT THE GUNGEON

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Dodge Roll/Singlecore/Devolver Digital
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** primavera de 2020

dodgeroll.com/gungeon

¡La Armazmorra se ha convertido en una paradoja y está a punto de colapsar! Los héroes de «Enter the Gungeon» vuelven en una nueva aventura que sus creadores no definen como una continuación, sino un "spin-off". Las armas de los personajes van cambiando mientras ascienden y escapan por una ruta de elevadores que se vuelven más y más peligrosos a medida que se avanza. Mucho humor y surrealismo, enemigos de todo tipo, jefes extravagantes... un desafío que se va modelando mientras se juega, para que no haya dos partidas iguales.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

UN VIEJO AMIGO

Reencontrarme con la saga «Commandos» ha sido como ver a un viejo amigo de la escuela. Es cierto que el remaster tiene bugs y censura, pero la esencia sigue ahí. Para mí son los mejores juegos hechos en España; ojalá veamos una continuación a su altura algún día.
Juancar

Es cierto Juancar, es un placer volver a jugar a los clásicos de Pyro. Es cierto que la censura fastidia, porque hablamos de juegos históricos, y faltan algunas cosas. Pero si nos paramos a pensar, muchos juegos españoles antiguos se están "perdiendo" porque no se actualizan. Al menos «Commandos» ya está remasterizado. Esperemos alguno más.

MEJOR QUE STADIA

No me gustan nada los juegos en streaming ni los servicios de suscripción, porque para mí se cargan la esencia de los videojuegos, que es tener tu propia máquina y tu propia colección. Pero GeForce Now me ha sorprendido porque es streaming pero juegas a tus propios juegos que has comprado en Steam, Epic Store, etc. Me parece una gran idea. **Eve**

Es cierto Eve, la propuesta de GeForce Now es muy diferente a Stadia y similares. No se trata de jugar en streaming a juegos de un catálogo y, si dejas de pagar la cuota, desaparecen. Ni de comprar juegos en su plataforma. Lo que hace es permitirte jugar en streaming a tu colección de juegos de Steam y otras tiendas. Es útil si estás de viaje y quieres jugar en el móvil, o en una tablet. Pero ten en cuenta que no están todos los juegos.

VORPX

He visto en YouTube algunos vídeos de gente jugando a «Ori & the Will of the Wisps» o «Halo Reach» en realidad virtual. Pero son juegos que no tienen RV. Yo pensaba que era muy complicado añadir soporte de RV a los juegos. ¿Entonces por qué hay tantos convertidos por los fans? **Banxo**

Cada vez se puede jugar a más juegos en RV, incluso aquellos que no han sido diseñados para ello. Usan un software especial llamado VorpX, que permite colocar al jugador "dentro" del juego, y controlar la cámara con la cabeza. La mayoría aún exigen jugar con gamepad, pero se ven realmente en realidad virtual.

Hacer una buena conversión requiere tiempo, estos son conversiones básicas, pero es verdad que las compañías podrían añadir un modo de RV a sus juegos si quisieran... Hace falta que el mercado crezca más para que se lo tomen en serio.

ORIGINAL

Creía que estaba todo inventado en esto de los videojuegos, pero me he encontrado con «Roundguard», un juego de explorar mazmorras... en donde vas rebotando como en el juego «Peggle». Es divertidísimo, nunca había jugado a nada igual. ¡Os lo recomiendo! **Garfio**

Muchas gracias por la recomendación. Le hemos echado un vistazo y la verdad es que es muy original. La mezcla de juegos es genial y aunque tiene una parte de azar, como en «Peggle», también exige habilidad y estrategia. ¡Tiene muy buena pinta!

¡AL PURGATORIO!

No me van mucho los Battle Royale así que no me llamaba «Call of Duty: Warzone», pero me ha gustado la idea de que aquellos que matan en el

LA POLÉMICA DEL MES

¿SOLO MULTI?

No soy mucho de jugar a juegos en multijugador, por eso me ha preocupado escuchar decir a los creadores de «Doom Eternal» que "será un juego enfocado al multi". ¿Significa eso que no tendrá campaña para un jugador, o será muy corta? **D.L.**

Bueno, hay que reconocer que los juegos de «Doom» siempre han estado enfocados al multijugador. Incluso el primero, cuando el multi casi no existía. El comentario de los desarrolladores se refiere a que una vez lanzado sacarán más mapas, nuevos modos multijugador, etc.

No te preocupes: «Doom Eternal» tiene mucho contenido para un jugador y la campaña es espectacular. Pero es cierto que para sacar todo el provecho al juego, tendrás que jugar online.

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

juego, van a una especie de "purgatorio" en donde luchan entre sí, y los que vencen retornan a la partida. ■D.

La verdad es que «Call of Duty: Warzone» tiene algunas buenas ideas, y lo del gulag es una de ellas. Y está arrasando: más de 15 millones de jugadores en una semana. ¡Cuidado «Fortnite»!

¿A QUÉ PC EQUIVALE?

He visto las especificaciones técnicas de la Xbox Series X y me gustaría saber a qué PC equivale... para comprármelo... :P ■H.C.

Bueno, es complicado porque no es hardware estándar de PC. Son componentes personalizados y en algunos casos, como la GPU, no saldrán en PC hasta final de año.

A grandes rasgos su CPU de 8 núcleos a 3,8 GHz podría equivaler un Ryzen 7 3700X. Su GPU parece algo más potente que la Radeon 5700 XT, lo que indica que podría estar en la línea de la RTX 2060 o 2070. Añade a eso 16 GB de RAM y un disco SSD NVMe de 1 TB.

Es un hardware muy bueno, pero aún no conocemos el precio. Y cuando salga en PC habrán bajado los precios y habrá salido el hardware equivalente.

NOSTÁLGICO

Hola, soy un adicto a los juegos de PC y a vuestra revista, tengo casi todos vuestros números desde el 43 de la 3ª Época. Veo que ahora con esfuerzo llegáis a las 80 páginas.

A mi me gusta la informática y los juegos desde los tiempos del ZX Spectrum. Me gustaría que en lugar de la zona Retromania vinieran cuatro páginas, por ejemplo, auténticas de los números antiguos. Como sugerencia, ahí queda.

De vez en cuando cojo, ahora por ejemplo el número 59 de diciembre de 1999.

Y es como transportarse en el tiempo, recuerdo el juego «Messiah» y te lleva a aquella época en la técnica de juegos e informática, ademas del mundo de las tarjetas gráficas. ■F.Z. (Soria)

Muchas gracias por ser tan fiel a la revista durante tantos años, Francisco. Micromanía es la revista de videojuegos más antigua de Europa y seguiremos al pie del cañón mientras tengamos lectores como tú.

Muchos de nuestros lectores confiesan que leen números antiguos de vez en cuando, para recordar los viejos tiempos. En Micromanía hemos sido cronistas de la historia de los videojuegos en España desde los años 80, y eso es una labor que nos enorgullece.

Y es cierto, como dices, «Messiah» era un gran juego :) Apuntamos también tus sugerencias. ¡Gracias!

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.

- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

GAME RACING ELITE
RGB GT400
SILLA GAMING

AHORRA 10€

GAME

ENTRA EN NUESTRA WEB Y ENCUENTRA TU TIENDA MÁS CERCANA
WWW.GAME.ES/TIENDAS

Promoción válida hasta el 30 de abril 2020 o hasta agotar existencias. Impuestos incluidos.
Conéctate a **www.game.es** para conocer tu tienda GAME más cercana.

CMC
Visitanos en: GAME.es

LAS CARAS DEL TERROR EN 2020

¡Prepárate para un año de miedo en PC!

Siempre ha estado ahí. Oculto en las sombras. Metido en los rincones más oscuros de nuestra propia mente. Esa es su gran habilidad. Esconderse allí donde menos te lo esperas. El miedo siempre está presente. Incluso en los mejores juegos de 2020.

Los juegos de terror han estado ahí desde casi el mismo nacimiento de la industria. Nombres como «Doom», «Splatterhouse», «Horror Zombies from the Crypt», «Alone in the Dark», «Resident Evil» y muchos otros forman parte de la cultura del videojuego. Muchos de ellos, incluso, siguen vivos y coleando como sagas renacidas, remasterizadas y reinventadas. Y lo mejor es que, como en otras temáticas, la variedad de géneros, estilos y diseños ofrece una diversidad de títulos tal que es raro que alguno no acabe llamando la atención del jugador menos dado a sumergirse en un mundo de oscuridad, sustos y maldad. Es la irresistible atracción del miedo que todos tenemos dentro, aunque no lo sepamos de manera consciente. Y 2020 va a ser un año de miedo, en todos los sentidos, como demuestran los títulos que hemos recopilado en estas páginas y que te invitan a descubrir sus universos plagados de terror, monstruos, pesadillas y mucha diversión. ¿Te atreves?

NO HAY DOS SIN TRES

RESIDENT EVIL 3

Estudio/compañía: Capcom **Género:** Acción/Aventura/Survival Horror
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 3 de abril de 2020
INTERÉS:

La caída de Raccoon City desde la perspectiva de Jill Valentine, agente de STARS y testigo de las atrocidades de Umbrella. El punto de partida de la historia de «Resident Evil 3» es harto conocido, pero como paso con su predecesor, Capcom ha dado tal vuelco al clásico que nuestras expectativas están por las nubes. Más aún tras haber disfrutado de «Resident Evil 2». El regreso de Némesis, una aventura rehecha de arriba a abajo y un apartado gráfico espectacular lo convierten en uno de los más esperados de 2020.

LA DISTOPÍA SOVIÉTICA

ATOMIC HEART

Estudio/compañía: Mundfish **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Mundfish **Fecha:** 2020
INTERÉS:

Durante la época de más esplendor de la URSS, en una realidad alternativa, algo desconocido ocurre en una base secreta del gobierno. Un agente especial enviado allí descubrirá el caos y el horror de una tecnología desbocada, monstruos y zombis, en una pesadilla total.

INFIERNO Y SEXO

SUCCUBUS

Estudio/compañía: Madmind Studio **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Madmind Studio **Fecha:** 2020
INTERÉS:

Desde el infierno, el sexo se convierte en protagonista. Metidos en la piel de un súcubo –una sacerdotisa demoníaca de la lujuria– nos sumergiremos en una aventura llena de acción, venganza, demonios y luchas por el poder del Averno, con una protagonista muy inusual.

EL MIEDO NO CONOCE EDADES

LITTLE NIGHTMARES II

Estudio/compañía: Tarsier Studios/Bandai Namco
Género: Acción/Aventura
Distribuidor: Bandai Namco
Fecha: 2020
INTERÉS:

Desde su mundo de temores infantiles profundos y reconocibles, Six volverá en 2020, pero no lo hará sola. Ahora, Mono será el protagonista de la historia que continúa las pesadillas de la pequeña Six, siempre enfundada en su inseparable chubasquero amarillo. Six conducirá a aquel por un camino repleto de peligros y habitantes terroríficos hasta una misteriosa torre. Desde allí, una transmisión extraña ha convertido este mundo en un lugar de terror y pesadilla. ¿Podrás esquivar todos las temibles trampas que te aguardan?

EL PUEBLO MALDITO

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: LITTLE HOPE

Estudio/compañía: Supermassive Games/Bandai Namco **Género:** Aventura
Distribuidor: Bandai Namco **Fecha:** verano de 2020
INTERÉS:

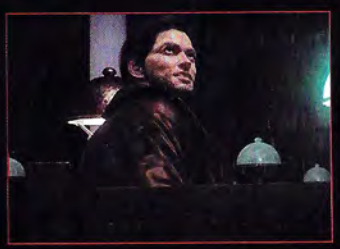
La nueva entrega de «The Dark Pictures» se centra en un clásico del género: el pueblo maldito. Cuatro estudiantes universitarios y su profesor se ven atrapados en el pueblo de Little Hope, lleno de visiones de pesadilla y una niebla misteriosa que los mantiene aislados.

DE NUEVO, EL INNOMBRABLE

CTHULHU: BOOKS OF ANCIENTS

Estudio/compañía: SimFabric **Género:** Aventura/Acción
Distribuidor: SimFabric **Fecha:** 2020
INTERÉS:

El todopoderoso Cthulhu vuelve al ataque de nuestra cordura con un nuevo juego. «Book of Ancients» es el intento de SimFabric por atrapar la fascinación del universo de Lovecraft en una aventura. Veremos si logra triunfar allí donde otros estudios y proyectos han fallado.



EL GRAN REGRESO DEL TERROR

DIABLO IV

Estudio/compañía: Blizzard **Género:** Rol/Acción
Distribuidor: Activision Blizzard **Fecha:** 2020
INTERÉS:

Tras haber acabado con el Señor del Terror y sus hermanos, parecía que el universo de «Diablo» ya no tenía más emisarios del Infierno que enviarnos, pero estábamos equivocados. Lilith será nuestra némesis en «Diablo IV», junto al nuevo Santuario, un mundo abierto compuesto de cinco regiones, y nuevos jefes, clases, un motor gráfico renovado y un nuevo diseño de mazmorras con llave, que nos permitirán decidir qué tipo de experiencia tendremos al explorarlas.

ACCIÓN DESDE EL INFIERNO

HELLPOINT

Estudio/compañía: Cradle Games **Género:** Acción/Rol
Distribuidor: tinyBuild **Fecha:** 16 de abril de 2020
INTERÉS:

En el peculiar universo de acción que «Hellpoint» nos invita a descubrir, la ciencia ficción y el rol se combinan de forma inusual. Una estación espacial, alienígenas y divinidades cósmicas se conjuran para hacernos vivir un infierno que podemos compartir con un amigo.

EN LAS PESADILLAS DE GIGER

SCORN

Estudio/compañía: Ebb Software **Género:** Aventura
Distribuidor: Ebb Software **Fecha:** 2020
INTERÉS:

La indudable inspiración de «Scorn» en la obra de H.R. Giger domina toda la aventura de Ebb Software. Arrojados a un mundo extraño, donde diversas regiones se conectan y se pueden explorar con libertad, y sus numerosos puzles, el desafío será descubrir qué hacemos allí.

SOBREVIVE SIN HACER RUIDO

REMOTHERED: BROKEN PORCELAIN

Estudio/compañía: Stormind Games **Género:** Acción
Distribuidor: Modus Games **Fecha:** verano de 2020
INTERÉS:

La segunda entrega de la saga «Remothered», tras «Tormented Fathers», sirve tanto para descubrir más datos sobre los hechos del primer juego, como para entrar en la serie sin problemas, pues una nueva historia y personajes aguardan en Ashmann Inn. Extraños personajes, cazadores atrapados en el tiempo y entre los muros de la mansión, la necesidad del sigilo como principal herramienta y numerosos anigmas que resolver para descubrir la verdad y sobrevivir, pondrán a prueba nuestra resistencia psicológica.

LA ESCUELA DEL TERROR

DEATH OF ROSE

Estudio/compañía: Artur Łączkowski **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Artur Łączkowski **Fecha:** 2020
INTERÉS:

Los lugares abandonados cuentan historias en sus desconchadas paredes. Scott y Beth investigan una escuela abandonada en busca de una misteriosa secta, pero deberán sobrevivir a una noche terrorífica para descubrir qué ha pasado allí y qué verdad se oculta.

EN LA ÚLTIMA CIUDAD

UNHOLY

Estudio/compañía: Duality Games **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Duality Games **Fecha:** 2020
INTERÉS:

Saidah, una madre en busca de su hijo secuestrado, deambula por las calles desiertas de la Última Ciudad en un planeta moribundo. Un régimen brutal determina la casta a la que perteneces aquí, un escenario en el que horror y sigilo se combinan para una experiencia terrorífica.

MIEDO A LA OSCURIDAD

THOSE WHO REMAIN

Estudio/compañía: Camel 101/Wired Productions **Género:** Aventura
Distribuidor: WhisperGames **Fecha:** 15 de mayo de 2020
INTERÉS:

Dormont es una ciudad dominada por el miedo y la oscuridad. Al apagarse las luces, todo es posible. Y Edward, el protagonista, lo descubre tras llegar al Golden Oak Motel. Una historia de terror psicológico que pondrá a prueba tus nervios y tus elecciones morales.

SE ACABÓ EL AISLAMIENTO

PARANOID

Estudio/compañía: Madmind Studio **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Madmind Studio **Fecha:** 2020
INTERÉS:

Los problemas de adicción y mentales de Patrick comenzaron tras morir sus padres y desaparecer su hermana hace 13 años. Ha vivido aislado en su apartamento ese tiempo. Pero recibe una llamada de su hermana, que le anuncia su visita. ¿Es real u otra pesadilla de Patrick?

APOCALIPSIS ZOMBI (2)

DYING LIGHT 2

Estudio/compañía: Techland
Género: Acción/Survival
Distribuidor: Tchland Publishing
Fecha: 2020
INTERÉS:

Decidir tu propio futuro en una sociedad arrasada tras el apocalipsis zombi plantea tantos retos y desafíos, como incógnitas. De estar en tu mano, ¿qué clase de mundo reconstruirías? ¿Intentarías cooperar con otros, imponer la mano dura, usar los zombis como arma contra tus enemigos? Como Aiden Caldwell, un superviviente infectado, puedes cambiar casi todo en este nuevo mundo abierto de «Dying Light 2», y tus acciones decidirán el futuro. Las tuyas y, si quieres, las de tus amigos, pues el modo cooperativo es otra opción de la campaña.

SANGRE, COLMILLOS Y POLÍTICA

VAMPIRE: THE MASQUERADE. BLOODLINES 2

Estudio/compañía: Hardsuit Labs **Género:** Rol/Acción
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 2020
INTERÉS:

Ser un extraño entre los extraños ya es una condición peculiar. Pero cuando tu nacimiento se debe a un acto de terrorismo vampírico, que hace que tu existencia provoque una guerra por el comercio de la sangre en Seattle, el asunto pasa de extravagante a fascinante. «Bloodlines 2» sigue la estela del clásico de rol de 2004 y nos devuelve al mundo de los clanes de vampiros que existen en el mundo moderno y controlan todos los negocios que se desarrollan entre las tinieblas. Sangre, política y poder a mordiscos.

UNO CONTRA TODOS

MONSTRUM II

Estudio/compañía: Team Junkfish **Género:** Aventura/Acción
Distribuidor: Junkfish Limited **Fecha:** finales de 2020
INTERÉS:

Una antigua plataforma marina, cuyos laberínticos escenarios se generan aleatoriamente, es el lugar donde la acción asimétrica 4v1 de «Monstrum 2» coloca a un grupo de jugadores intentando sobrevivir a los ataques de un terrible monstruo, controlado por otro jugador.

SECRETOS DE FAMILIA

SOMEDAY YOU'LL RETURN

Estudio/compañía: CBE Software **Género:** Aventura
Distribuidor: CBE Software **Fecha:** 14 de abril de 2020
INTERÉS:

Stela no ha regresado a casa. Ha escapado y no es la primera vez, pero su padre, Daniel, sabe donde está. En un lugar al que juró no regresar. Los bosques de Moravia ocultan secretos que deben permanecer ocultos, pero Daniel debe buscar a Stela, y sobrevivir mientras tanto.

PERDIDO EN TU PROPIA MENTE

PROJECT MARA

Estudio/compañía: Ninja Theory/Xbox Game Studios **Género:** Aventura
Distribuidor: Microsoft **Fecha:** Por confirmar
INTERÉS:

Desarrollar una narrativa única y experimental es el objetivo del nuevo título de Ninja Theory. Una experiencia de terror psicológico basada en relatos de experiencias reales, recreando los horrores de la propia mente, siguiendo, en cierto modo, la estela de «Hellblade».

LA LEYENDA PELUDA VIVE

BIGFOOT

Estudio/compañía: CyberLight Game Studio **Género:** Acción/Supervivencia
Distribuidor: CyberLight Game Studio **Fecha:** 30 de septiembre de 2020
INTERÉS:

Buscar a uno de esos mitos modernos como el Bigfoot parece una experiencia realmente atractiva. Aunque también puede volverse terrorífica. En solitario o en modo cooperativo para hasta cuatro jugadores, «Bigfoot» nos sumerge en una naturaleza salvaje en la que colocar trampas, explorar, defenderse de la fauna, aguantar condiciones climáticas extremas y... sobrevivir.

SOBREVIVIR A TODO

THE OUTLAST TRIALS

Estudio/compañía: Red Barrels **Género:** Acción
Distribuidor: Red Barrels **Fecha:** 2020
INTERÉS:

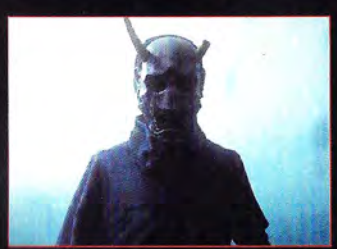
La saga «Outlast» tiene un buen número de fans en todo el mundo, tras las terroríficas experiencias que han ofrecido en los dos juegos disponibles. Ahora, Red Barrels trabaja en un nuevo título ambientado en este universo, pero alejado totalmente de lo ya conocido. Solo dicen que será una experiencia jugable en solitario o con hasta tres jugadores, llena de horror y gore.

EL JAPÓN MALDITO

GHOSTWIRE TOKYO

Estudio/compañía: Tango Gameworks/Bethesda **Género:** Acción/Survival Horror
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 2020
INTERÉS:

En Tokyo, en una dimensión postapocalíptica, suceden hechos paranormales que hacen desaparecer a la población. Tras sobrevivir a ello, descubrimos poseer habilidades extrañas que nos ayudarán a descubrir qué está sucediendo en la capital de Japón, y por qué.



ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Cuando un género se pone de moda nos podemos encontrar muchos indies que siguen su estela, pero que también innovan. Se convierten en la base para que un género crezca. Esperemos que haya muchos ejemplo, porque ideas y talento no faltan este mes.

CURSE OF THE DEAD GODS

La avaricia ensarta

Género: Acción **Idioma:** Subtítulos en castellano **Desarrollador:** Passtech Games
Fecha: 3 de marzo **Web:** *curse-of-the-dead-gods.com* **INTERÉS:**

En torno al anuncio de «Diablo 4» no paran de llegar juegos que sí se pueden jugar ya, como este explorador de mazmorras. El juego de Passtech Games ha llegado a Steam bajo Acceso Anticipado, pero ya tiene mucho ganado. Con un mundo oscuro que se dibuja con sombras y efectos que parecen hechos a mano. Mientras la luz y el fuego sirven para contrarrestar los peligros que acechan entre las riquezas y nosotros. El ritmo se vuelve frenético y hay muchas trampas que esquivar. Para amenizar la acción, cada partida cambia con maldiciones diferentes y algunos jefes que se las traen.

Cada intento nos pondrá distintas maldiciones delante para evitar que nos llevemos los mejores tesoros de «Curse of the Dead Gods».

CLIMBER SKY IS THE LIMIT

Supervivencia en lo más alto

Género: Acción **Idioma:** Subtítulos en castellano **Desarrollador:** A2 Softworks
Lanzamiento: 2020 **Web:** *a2softworks.com* **INTERÉS:**

Hemos visto otros juegos de escalada antes, pero este nos llama la atención de manera especial. No busca de base la RV para convencernos, sino que esta puede llegar con el tiempo. Sus armas son una mezcla entre simulación y supervivencia, con dosis de realismo y sin dejar de lado la acción. Elegir el equipo antes de emprender la subida y estar preparados para problemas es la sal de la aventura. Se han tenido en cuenta la alimentación, cambios de la climatología y mucho más, con escenarios basados en la realidad y expertos asesores.

EN CAMPAÑA

THE COLLECTED ADVENTURES OF JETMAN

Hace unos 40 años se publicaron las aventuras de uno de los personajes de los juegos de Rare, entonces Ultimate. Ahora, con «The Collected Adventures of Jetman», les llega el momento a las generaciones actuales para conocer lo que sucedía más allá de las pantallas del ZX Spectrum. En 98 páginas reúne las viñetas publicadas, con fecha de estreno en mayo y varias opciones para los mecenas. Incluyen la versión en papel, postales firmadas y la promesa de recuperar otros momentos míticos del videojuego.
www.indieretronews.com

HOLMGANG: MEMORIES OF THE FORGOTTEN

Kickstarter y Zerouno Games retrasaron el proceso de financiación de «HOLMGANG: Memories of the Forgotten» hasta el 24 de marzo. El motivo parece ser un replanteamiento de la campaña y de los objetivos. Nada mejor que Kickstarter para asistir en proyectos así. En cuanto al juego, es un título de rol y acción basado en una serie de libros con el mismo nombre. Además, tiene detrás a profesionales que han pasado por compañías como Rockstar, Mercury Steam, EA o Gameloft, ahora embarcados en este proyecto independiente.
holmgangthegame.com

Según lo que nos comentan muchos profesionales del sector, los videojuegos siguen sin ser una prioridad para el cine o la televisión en España. No en el sentido del beneficio directo o la publicidad, sino a la hora de involucrar a profesionales de otros entornos, como actores y actrices de éxito. Que grupos famosos pongan su música sin exigir un alto precio puede ser un paso adelante; como un intercambio. El ejemplo viene de fuera, eso sí, con grandes nombres que cada vez están más metidos en los videojuegos. La popularidad de títulos como los de la saga «Destiny», las sagas de Tom Clancy o los eSports pueden ayudar en este sentido. Aún queda mucho por hacer, pero siempre es bueno tener un espejo en el que mirarse.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

34 Panorama Indie
35 Realidad Virtual
36 Work in progress
37 Sigue jugando
38 Free to Play
39 Coleccionismo

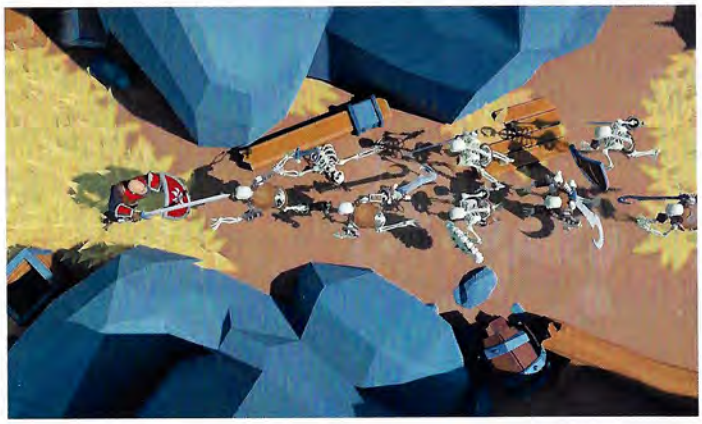
Los juegos de guerra que nos ponen frente a un mapa lleno de unidades son un chollo para la RV. Solo hay que pensar en sus posibilidades. Hay ya unos cuantos títulos centrados en ello, junto a otros que profundizan en el rol, sin necesidad de largos manuales.

ARCHGATE

Fantasía virtual con un lado social

■ **Género:** Rol ■ **Compatibilidad:** Valve Index, HTC Vive, Oculus rift, WMR
■ **Desarrollador:** Samdosoft ■ **Disponible:** 2021 ■ **Precio:** Por determinar
■ **Web:** *www.samdosoft.com/archgate* **INTERÉS:**

La Realidad Virtual empieza a tener recursos y el interés se dispara en proyectos como este simulador de un mundo fantástico, pero con una faceta social. Hay zonas con muerte permanente y lugares que cuidar en el tiempo. No es solo una experiencia para quince minutos, sino un espacio desde el que construir algo más grande. Sin un equipo enorme para soportar el juego, ni moderadores que lo mantengan sano, queda un poco en nuestras manos que evolucione de la mejor forma.



MEGALITH

Velocidad a lo grande

■ **Género:** Acción ■ **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift, WMR ■ **Desarrollador:** Disruptive Games
■ **Disponible:** 2020 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *megalith.online/steam*
INTERÉS:

Los titanes ven las cosas desde arriba y esta perspectiva nos encanta cuando nos ponemos las gafas de RV. Además, en PC tenemos la ventaja de poner a prueba nuestro hardware y maximizar los fps. Algo básico para afrontar sesiones intensas en «Megalith». Las batallas entre gigantes son exigentes, pero muy satisfactorias cuando coges los mandos. Con un gatillo para el ataque principal y otro para las habilidades, el resultado es tan espectacular como era de imaginar en asaltos a fortalezas o la eliminación de esbirros.

DEMOS

SPARTRACK
VALVE INDEX, HTC VIVE

Un título multijugador que abre la veda para que también compartamos la Realidad Virtual en la misma sala.
■ *tkorp.com*

FIGHTING MOORE
VALVE INDEX, HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR

Combates cuerpo a cuerpo y magia se mezclan en este título con batallas hasta uno contra cinco.
■ *fightingmore.com*

GRAVITY GARDEN
HTC VIVE, OCULUS RIFT

Un poco de tierra y cosas que plantar es lo que nos ofrece esta experiencia de jardinería en parajes extraños.
■ *BrainBlinks.com*

Nos encanta ver nombres conocidos que ponen su talento al servicio de los videojuegos. También demos que descargar y con las que probar si algo nuevo nos gusta. A la vez que apoyamos algunos de esos juegos a los que habíamos dejado de lado, por falta de noticias.

DEMOS

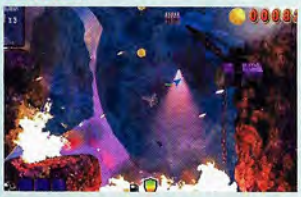
SUPER ANIMAL ROYALE

Con posibilidad de seguir la partida al comprar la versión completa, esta demo da una idea de cómo luchan 64 animales.
■ *animalroyale.com*

LOCKED UP

Estar encerrados en casa, mientras se vaga por las habitaciones en busca de pistas. Esto es lo que nos ofrece este juego.
■ *emika-games.itch.io/locked-up*

GUNTECH



Los juegos de naves también se pueden pfobar antes de enfrentarse a hordas de enemigos y escenarios fantásticos.
■ *www.utoposgames.com/guntech*

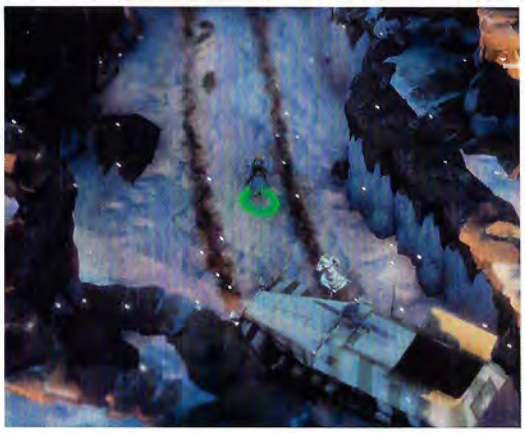
1971 PROJECT HELIOS

Con aire a La Oreja de Van Gogh

■ **Género:** Estrategia ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio:** RECOTechnology ■ **Disponible:** 20 de junio 2020 ■ **Precio:** Por determinar
■ **Web:** *www.recotech.es* **INTERÉS:**

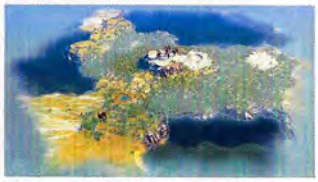
La búsqueda de soluciones a un desastre natural de «1971 Project Helion» va a tener música de Xavi San Martín. El compositor y teclista del grupo de pop español La Oreja de Van Gogh, ganadores de un premio Grammy, se ha encargado de componer íntegramente la banda sonora. Según comenta, se ha basado en el aspecto gráfico del título para apoyar una ambientación cruda, desoladora y muy emocional. Con tres facciones diferentes y entornos que precisan de una producción muy distinta para cada ocasión. Variedad que San Martín ha creado hasta con cacharros de cocina. Creatividad al poder.

El compositor y teclista de La Oreja de Van Gogh, Xavi San Martín, se ha hecho cargo de la banda sonora del juego.



DIARIO DE DESARROLLO

HUMANKIND



Un nuevo diario de desarrollo nos deja ver cómo se crea el terreno de este título de estrategia, próximamente editado por SEGA.
■ *www.humankind.game*

HALF-LIFE: ALYX

Antes de jugar al título de Valve, echa un vistazo a lo que el equipo respondió en un popular "Ask Me Anything" de Reddit.
■ *www.reddit.com/r/HalfLife*

HAXITY

Los personajes de «Haxity» se van presentando, como es el caso de Copperson, un policía con muchas ganas de venganza.
■ *playhaxity.com*

THE SETTLERS ONLINE

La saga incombustible de Blue Byte sigue su camino con un gran trabajo en el apartado técnico para aprovechar el hardware de 2020.
■ *thesettlersonline.net*

Los contenidos extra que llegan en estas fechas lo tienen difícil para enfrentarse a nuevos lanzamientos. Pero los hay que destacan, como expansiones para sagas consagradas o lo que puede considerarse un detalle para quien comprara el juego hace tiempo.

DESTINY 2

Temporada de los Dignos

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Bungie **Disponible:** 10 de marzo 2020 **Precio:** Gratuito (Pase de Temporada 10€) **Web:** *bungie.net* **INTERÉS:**

El plan de Bungie pasa por lanzar una nueva temporada cada trimestre. Con más contenido gratuito para «Destiny 2», desde que el pasado octubre dejara de ser totalmente de pago. Pero también con la opción de comprar un pase de temporada, que da acceso a las solicitadas Pruebas de Osiris y otras posibilidades multijugador. La opción de pagar está ahí, junto al premio de desgranar un poco más la historia de su universo. Durante tres meses, viviremos más misiones, armas como el nuevo Cerillero de Tommy y eventos que mantengan a la comunidad de jugadores pegada a la pantalla.

La Temporada de los Dignos llega a «Destiny 2» con más contenido gratuito y un pase de temporada que incluye las solicitadas Pruebas de Osiris.

ARK: SURVIVAL EVOLVED

También con Pase de Temporada

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Studio Wildcard **Disponible:** Enero 2020 **Precio:** 29,99€ **Web:** *www.studiowildcard.com* **INTERÉS:**

Además de un mundo abierto y lleno de posibilidades, «ARK: Survival Evolved» añade Genesis a su repertorio. Con misiones que cambian el concepto inicial del juego. Además de aportar nuevas criaturas y elementos de construcción. La idea es tener esta primera expansión ahora y otra más a finales de año, al pagar el Pase de Temporada.

DYING LIGHT

Quinto Aniversario

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Techland **Disponible:** 28 de enero 2020 **Precio:** 2,99€ **Web:** *techland.net* **INTERÉS:**

Con motivo del 5º aniversario de «Dying Light», Techland ha puesto a la venta un nuevo martillo, acciones y una escopeta de doble cañón. También ofrece gratis un modo de dificultad más asequible. Además de «Dying Light: Bad Blood», el Battle Royale de pago hasta hace unas semanas y que no generó mucho interés en su momento.

MODS

MOUNT & BLADE
BANNERPAGE

Esta conversión intenta llegar más allá en cuanto a dificultad y da un repaso a las mecánicas del juego.

www.moddb.com/mods/bannerpage

ALPHA PRIME
DOMINUS PRIME

Puede que no sea muy popular, pero Alpha Prime también se renueva profundamente con un mod.

moddb.com/mods/alpha-prime-dominus-prime

S.T.A.L.K.E.R.
MEMORIES OF THE ZONE

Este contenido adicional para «S.T.A.L.K.E.R.» mejora texturas y hace crecer su ya enorme historia.

moddb.com/mods/stalker-memories-of-the-zone

PENUMBRA
TEXTURAS MÁS GRANDES

Las texturas del gran «Penumbra» ya cumplían, pero ahora se ven un poco mejor.

moddb.com/mods/penumbra-overture-texture-upscale

Aunque se puedan pasar por encima, los aniversarios en juegos Free-to-play son una muestra de cómo está su salud. «Skyforge» aguanta y mejora, mientras «Fortnite» sigue a buen ritmo y otros aspiran a seguir muchos años con todos nosotros.

ACTUALIZADOS

BRAWLHALLA

El juego de combates entre amigos de Ubisoft tiene el lujo de contar ahora con Lara Croft como personaje.
■ *www.brawlhalla.com*

ARMORED WARFARE

Spirithaven es el nombre de la temporada actual de «Armored Warfare», con más de todo.
■ *aw.my.games*

FORTNITE

La segunda temporada de «Fortnite» sigue, y su segunda entrega se centra en el espionaje.
■ *www.epicgames.com*

SKYFORGE

El quinto aniversario de «Skyforge» llega con un nuevo dios y muchos eventos a celebrar.
■ *sf.my.com*

QUANTUM LEAGUE

La beta abierta del juego se llenó de partidas 2v2 y ahora toca implementar lo aprendido.
■ *www.quantum-league.com*

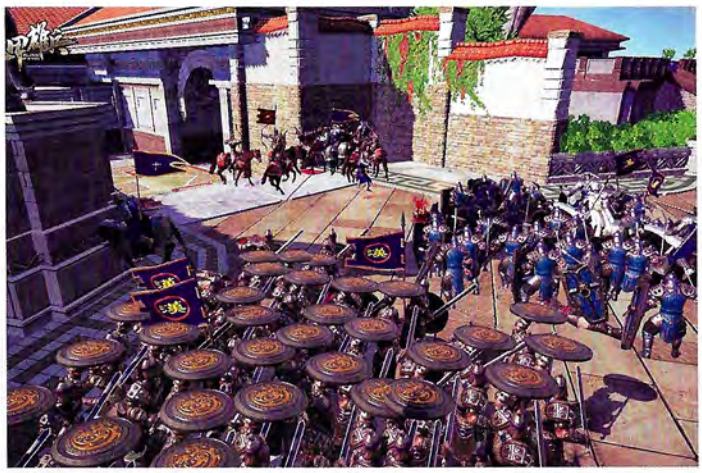
BLOOD OF STEEL

Legiones y héroes armados hasta los dientes

■ **Género:** Estrategia/Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** YC Games ■ **Lanzamiento:** 2020 ■ **Web:** *bos.ycgame.com*
INTERÉS:

Hay nueva temporada de juegos como «Conqueror's Blade», aunque se haya retrasado por el Covid-19. También seguimos de cerca desarrollos como el de «Mount & Blade II». Pero no dejan de surgir contendientes, como este «Blood of Steel», cuyo lanzamiento en Occidente está caliente. El género de los MOBA con la perspectiva de todo un ejército y héroes se ha hecho popular en China. Pero este tiempo extra de desarrollo hasta verlo en Europa ayuda a que llegue en mejores condiciones. Eso sí, los servidores son un punto a mejorar, como es habitual.

En cuanto a las noticias, recibir a reyes como Arturo y Harald deja clara la ambición de YC Games. Con unidades que representan las tácticas de guerra de algunos pueblos. Aunque la fidelidad histórica no caracterice a este título. Muy centrado en hacer los combates espectaculares y en que nos identifiquemos con sus generales.



Las batallas con base en ejércitos clásicos también llegan a Europa como Free-to-play con Blood of Steel.

APÚNTATE A LA BETA

EVERSPACE 2

El título de ROCKFISH Games se ha nutrido de una campaña en Kickstarter realmente espectacular. Pero el calendario ha cambiado, entre otros motivos, por la presión que «Cyberpunk 2077» ha añadido. «Everspace 2» llegará en diciembre a Steam Early Access. Pero el camino hasta entonces pasará por períodos de pruebas a los que merece la pena apuntarse desde ya mismo.
■ *everspace.game*

COMANCHE

Muchos recordarán los tiempos en que «Comanche» servía para ver si nuestro PC estaba a la altura en potencia. Ahora promete diversión multijugador, con un período en Steam Early Access. Los escenarios con formaciones verticales y un aire a película de Hollywood se prestan a persecuciones y estratagemas de lo más trepidantes. Todo, sin bajarse del helicóptero.
■ *comanchegame.com*

Nos abrimos una vez más a las colecciones de figuras basadas en videojuegos. Porque muchas veces son una forma de empezar la conversación con las visitas. Pero, también, por cómo nos ayudan a meternos en la historia de esos títulos que nos marcan.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

La factoría no para

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Ubisoft **Web:** *store.ubi.com* **INTERÉS:**

Quizá las ventas no hayan sido lo que esperaban en Ubisoft, pero reconocemos el esfuerzo de promoción, con un juego que llegó junto a figuras muy cuidadas. Algo que, es cierto, suele ser la norma en la productora y sus juegos. Ejemplo de ello es la edición de coleccionista Wolves, que incluía una figura de Walker y algunos accesorios digitales. La hemos visto a 89,99€ en la tienda oficial del fabricante. Pero no es lo único que nos llama la atención para rellenar la vitrina con motivos de la factoría Tom Clancy. Del mismo juego se puede adquirir otro personaje, Nomad, que viene equipado hasta arriba y forma parte de los coleccionables. Obviamente, hay mucho más en la tienda, con juegos como «The Division» o «Rainbow Six».

Aunque el juego no haya tenido mucho éxito, las figuras de «Tom Clancy's Ghost Recon» pueden encontrar hueco en nuestras estanterías.

DE COMPRAS

MORTAL KOMBAT

Mientras «MK 11» no para, recibimos una película basada en la serie y produce Warner Bros., con estreno el 12 de abril en EEUU.
www.warnerbros.com

BABY YODA

De momento, no hay juego, pero este Baby Yoda se mueve y tiene sonidos basados en la serie The Mandalorian, por 69,99€
www.amazon.es

CASTLEVANIA T3

Lo que empezó como un proyecto menor, se ha convertido en una serie de culto para los aficionados a Castlevania.
www.netflix.com

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

La saga Skywalker ha terminado y Disney lanza todas las películas en un pack, con dedicatoria de Mark Hammill.
www.amazon.es

PARA TU COLECCIÓN

FINAL FANTASY VII

Para quien jugara en PC a «Final Fantasy VII», o lo haya hecho con el remake, Square-Enix ofrece acabados en serie con modelos articulados de los personajes. Con un Zack embutido en el uniforme de soldado, diseñado por Play arts KAI y que tiene un precio de 129,99€ en la tienda oficial.
store.eu.square-enix-games.com

LECTURAS

SANGRE, SUDOR Y PÍXELES

Jason Schreier, redactor en Kotaku, explica el lanzamiento de grandes como «Dragon Age: Inquisition», e indies como «Stardew Valley». También analiza la separación de Bungie, primero de Microsoft y ahora sin Activision. El tiempo ha pasado desde que se escribió el original, pero la versión en castellano que trae Héroes de Papel sigue siendo un documento realmente interesante.
www.heroesdepapel.es

Evento: Modo experimental **Juego:** Overwatch **Compañía:** Blizzard **Fecha:** 26 de febrero 2020 **Web:** *playoverwatch.com*

MODO EXPERIMENTAL EN OVERWATCH

Preparados para la segunda parte

Las pruebas siguen en el título de Blizzard. Tras jugar al evento de Mardi Gras en «Overwatch», donde todo iba rápido y había que ganar partidas seguidas. Pero también han tenido tiempo de introducir el Modo Experimental: Triple DPS. Una forma de aplicar la innovación sobre el terreno, en lugar de quedarse solo en servidores privados. Según los resultados, parece que se pondrá en práctica más veces, de cara a ahorrar tiempo en la implementación. Con ideas populares entre el equipo de desarrollo, como poner un tanque, tres héroes de daño y dos de apoyo. Los siguientes pasos se centran en mejorar el equilibrio, los tiempos de acceso a las partidas y convencer a los jugadores para que formen parte del proceso.

Evento: Dreamhack Madrid **Juego:** Varios **Compañía:** Dreamhack **Lugar:** Madrid **Fecha:** 11 a 13 de diciembre 2020 **Web:** *dreamhack.es/madrid*

Dreamhack volverá a Madrid, si no hay cambios de última hora, a finales de 2020 con zona LAN, campeonatos y su particular expo.

DREAMHACK MADRID

A la espera, como el resto de eventos en vivo

La celebración de Dreamhack Valencia estaba pendiente de un hilo, en julio, y Madrid confirmaba sus fechas entre el 10 y 13 de diciembre. El evento de la capital promete volver a finales de año con varios precios para la entrada, según los días de asistencia. Además de poner a disposición de los asistentes una zona LAN, con torneos abiertos al público. Hay 1500 plazas para la zona de competición, además de los escenarios principales y la exposición. Donde la celebración del DreamHack Open de «CS:GO» repartirá 100 000 dólares entre los ocho mejores equipos internacionales. A esta acompañará el HearthStone Masters Tour, con 250 000 dólares de bolsa, junto a otras competiciones oficiales por confirmar.

SALÓN DE LA FAMA

RASMUS "CAPS" WINTHER

Rasmus Winther tiene una familia volcada en los eSporst, son su hermano 'Ryze' que juega a «DotA». Pero la popularidad le ha llegado a 'Caps' gracias a «League of Legends», junto al que ha recorrido medio mundo. Es uno de los pocos jugadores no coreanos que ha llegado dos veces a un campeonato final. En cuanto a su carrera, ha pasado por Enigma Esports, Inspire, E-Corp Gaming, mousesports, Nerv, Dark Passage, Fnatic y lleva ya dos años al servicio de G2 Esports.

Cuando juega mal, los aficionados le llaman Craps. Al hacerlo bien, le vitorean como Claps. Mientras en China es conocido como King of Caps.

Eventos: Trackmania Grand League **Compañía:** Ubisoft **Juego:** Trackmania Nations **Fecha:** 5 de mayo 2020
Web: *www.trackmania.com*

TRACKMANIA

Vuelve el torneo de naciones

Ubisoft aprovechó las finales de Trackmania Grand League para anunciar el regreso de «Trackmania Nations». Una versión actualizada a la que prometen alimentar con nuevos contenidos de forma regular. Habrá una campaña oficial de temporada y selección diaria de circuitos. El juego permite crear recorridos variados y compartirlos, con bloques especiales y nuevas superficies. Además, apunta a hacer más accesible este eSport de conducción con ligas internacionales.

Club: Movistar Riders **Equipo:** Movistar Riders Blue **Juego:** League of Legends **Fecha:** febrero 2020 **Web:** *riders.gg*

FICHAJES EN MOVISTAR RIDERS

El equipo femenino de «LoL» se refuerza

Con el fútbol, las ligas virtuales se han hecho un hueco cada año, con grandes premios y muchos seguidores. No hay deporte que se escape a esta forma de vivir campeonatos paralelos con las mismas estrellas de los reales. De ahí que en Mediapro hayan lanzado también la versión para su propio torneo de «League of Legends». Con los equipos de la LVP y bajo el nombre de Super Fantasy. Empezar es gratis y toda una oportunidad para demostrar hasta qué punto eres buen entrenador.

El equipo queda así:

Coach: Rafael Asier Gómez
Toplaner: Helena *"Rain"* Ruiz
Jungla: Milenka *"Mey"* Escalera
Midlaner: Judith *"Irina"* Sánchez
ADCarry: Victoria *"Indifferent"* de la Torre
Support: Irene *"Gofrillos"* Sánchez

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS

LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios. **Web:** *play.eslgaming.com/spain* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/esl_spain*

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos. **Web:** *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

CONTROL DEL JUEGO ONLINE
El ministro de consumo, Alberto Garzón, anunció la futura regulación de las cajas de botín y paquetes aleatorios en los juegos.
www.mscbs.gob.es

MÁS COVID-19
Las noticias de China el mes pasado se extienden a todo el mundo con la cancelación de eventos de eSports a nivel internacional.
www.who.int

TEMPLADO

ORANGE LEGENDS
A lo largo de 2020, cuatro nuevos circuitos se unen a la oferta de LVP, con «League of Legends», «TFT» y «Legends of Runeterra» como los tres primeros.
www.arenagg.com

ASSAULT DIVISION LVLUP
Nace la segunda división de «CS:GO» organizada por LVP, con Philips OneBlade como patrocinador.
assault.lvp.global

FRÍO

KURT0411 BANEADO
Electronic Arts tomó la decisión de prohibir la participación de Kurt0411 en sus juegos, por infringir las normas de la compañía y del juego.
twitter.com/ea/status/1232060677507801091

EN PORTADA
SHADOW MAN
El Guerrero Vudú contra las Almas Oscuras

La de «Shadow Man» podría parecer la típica historia del héroe atípico contra las fuerzas del Mal, pero el juego de Acclaim era cualquier cosa menos típico. Empezando por su ambientación, mezclando mitología cristiana y vudú, personajes históricos encarnados en cinco asesinos en serie de distintas épocas y un motor 3D creado ex profeso para el juego, «Shadow Man» nos metía en un universo oscuro, fascinante e inmersivo que rompía todos los moldes de la época. La preview que publicamos en el número 54 de Micromanía venia compañada de la portada y una entrevista a los creadores del genial juego.

El Guerrero Vudú que viajaba entre el plano mortal y el inmortal, era el protagonista de un juego alucinante.

Las armas de «Shadow Man» eran de lo más peculiar, acorde a la ambientación mágica del juego.

El mundo de «Shadow Man» estaba plagado de recovecos y peligros. Solo se podía explorar al completo desbloqueando los poderes vudú del protagonista.

MICROMANÍA 54, TERCERA ÉPOCA

El oscuro mundo del vudú y la magia negra se abría paso en la portada del número 54 de Micromanía, con «Shadow Man», una genialidad de Acclaim que sigue siendo, 20 años después, un juegazo. Pero es que había tantos juegazos en este número...

EL PERSONAJE
IGNACIO PEREZ DOLSET

El fundador de Pyro Studios, Ilion Animation Studios y U-tad es uno de los veteranos más importantes de la industria del videojuego –en distribución y producción– en España. Sus inquietudes también le llevaron al cine de animación –Planet 51– y fue uno de los responsables directos del nacimiento de la saga «Commandos». ¡Casi nada!

DESTACADO

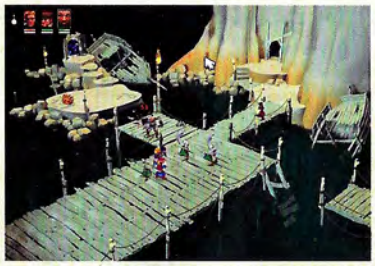
VAMPIRE REDEMPTION

El mundo de los vampiros saltaba del tablero al PC

Para los fans del juego de tablero de White Wolf el universo de «Vampire: The Masquerade» era más que conocido, pero para muchos jugadores de PC la aparición de «Redemption» supuso la primera inmersión en un mundo gótico punk que nos descubría la sociedad secreta de los vampiros, sus clanes y sus luchas por el poder de su especie. Nihilistic Software se estrenaba como estudio con un proyecto ambicioso y lleno de posibilidades, como demostró en su lanzamiento un año tras este reportaje.

SILVER

El sensacional juego de rol y acción de Infogrames se desarrollaba en un mundo lleno de peligros, desafíos, enemigos y puzles, así que se imponía una completa guía para poder disfrutarlo al máximo. Dicho y hecho, publicamos un completo Patas Arriba para que la aventura de David y sus compañeros llegara a buen término, con las complicaciones justas.



MICROMANÍA 54 TERCERA ÉPOCA

Grandes sagas, grandes eventos, grandes universos... El número 54 de Micromanía era un gran número, en todos los sentidos. ¿A que sí?

IMÁGENES DE ACTUALIDAD

Grandísimos juegos de hace 20 años empezaban a dejarse ver con algunas imágenes impresionantes, como «Messiah» o el genial «Commandos 2», de Pyro Studios.

CIVILIZATION: CALL TO POWER

En «Call to Power» no estaba la mano de Sid Meier detrás, y daba un giro al universo «Civilization» llevando nuestro imperio hasta el espacio y el fondo del mar.

EXPO CÓMIC

En 1999 Expocómic lanzaba su segunda edición y venía acompañado de Expgames 99, el primer salón del videojuego de Madrid. Y allí que nos fuimos a verlo.

DISCWORLD NOIR

El universo de Terry Pratchett se ampliaba hace 20 años con la llega de «Discworld Noir», que fundía las películas de cine negro con la magia de Mundodisco.

EN PORTADA

PROTOTYPE

El mutante que no salió de los cómics

Experimentos genéticos, mutantes, bestias descontroladas, Nueva York en estado de guerra... La premisa de «Prototype» ya era lo bastante atractiva, pero es que además Radical –tras muchos retrasos– presentaba en el reportaje del número 173 de Micromanía un juego de acción tan espectacular, brutal y divertido que te dejaba con los ojos como platos ante el despliegue de los poderes del protagonista. Alex Mercer se convertía en un mutante dotado de habilidades como convertirse en otras personas o modificar partes de su cuerpo transformándolas en armas de enorme poder en la lucha cuerpo a cuerpo. El mundo sandbox de «Prototype» nos permitía divertirnos a lo grande saltando sobre helicópteros en vuelo o corriendo por las fachadas de los rascacielos de Nueva York. Un juego que rompía con todo, literal y metafóricamente, y que se convirtió en un exitazo.

La capacidad de Alex de transformarse en otras personas o de desatar ataques brutales modificando su biomasa era la base de la acción de «Prototype».

MICROMANÍA 173, TERCERA ÉPOCA

El verano de 2009 nos trajo uno de esos héroes que no pasan inadvertidos. Alex Mercer era el protagonista de un juego que daba un nuevo sentido al concepto "sandbox". «Prototype» llegaba para ofrecer diversión y poderes mutantes brutales.

EL PERSONAJE

DAN HOUSER

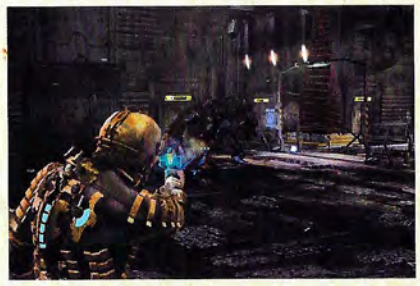
Sagas como «Grand Theft Auto», «Red Dead Redemption», «Bully» o «Max Payne» tienen el sello de Dan Houser, uno de los dos hermanos fundadores de Rockstar, bien como productor, escritor o hasta actor de doblaje. Sin duda, es uno de los desarrolladores más influyentes de la industria de los últimos 20 años, y su nombre se puse de actualidad hace poco más de un mes, cuando anunció su retirada.

DESTACADO

JUEGOS DE TERROR

Pesadillas, odiseas espaciales y apocalipsis varios

El universo de pesadilla de «Silent Hill» o «FEAR». Los zombis de «Left 4 Dead». Las profecías de «Alone in the Dark»... Todo esto y mucho más se saba cita en un reportaje que, hace diez años, reunía auténticos juegazos de terror, de distintos géneros, en las páginas de Micromanía. Hoy, seguimos disfrutando de la diversión del miedo virtual, pero algunos de los nombres que allí aparecían, como «Dead Space» o «Jericho» seguro que siguen apareciendo en las pesadillas de los jugadores de PC más impresionables. Y es que eran... ¡terroríficos!



HOBBY PREMIOS 2009

Un año más, las votaciones de los lectores de Micromanía y el resto de revistas de la editorial, decidían los mejores juegos del año anterior. Los premios se entregaron a los responsables de títulos como «Fallout 3», «GTA IV» y muchos más en una animada ceremonia en la que se reunió lo más granado de la distribución y producción de juegos a nivel nacional.

MICROMANÍA 173 TERCERA ÉPOCA

Acción, historia, aventura y hasta simulación -con «Los Sims 3», claro-. ¡Todo y más cabía en las páginas del número 173 de Micromanía!

ASSASIN'S CREED II

La historia comenzaba a expandirse en la saga de aventuras de los asesinos de Ubisoft. Aquí descubrimos las primeras imágenes y datos de «Assassin's Creed II».

BORDERLANDS

Sí, «Borderlands» ya tiene diez añitos. ¡Cómo pasa el tiempo! Y en este número empezábamos a descubrir su atractivo estilo visual con unas cuantas imágenes.

LOS SIMS 3

La tercera entrega de la mítica saga de Will Wright era inminente, así que en esta preview empezamos a descubrir algunas de sus novedades y personajes.

THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

Starbreeze continuaba llevando al PC las aventuras de Riddick, y con «Assault on Dark Athena» nos trajo un 2x1, que incluía también «Escape from Butcher's Bay».

CLÁSICOS DE VUELTA

EUROPA UNIVERSALIS II

Un auténtico clásico de la estrategia en PC que puedes volver a disfrutar, casi 20 años después de su lanzamiento original, por menos de 10 euros. Eso sí, solo en inglés.

■ *www.gog.com/game/europa_universalis_ii*

ICEWIND DALE II COMPLETE

Si cambiamos de género y nos sumergimos en el rol, Black Isle demuestra toda su maestría con «Icewind Dale II Complete», un clasicazo del género, ahora de vuelta.

■ *www.gog.com/game/icewind_dale_2*

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Los fans de Warhammer tienen a «Mark of Chaos» como un juegazo que anticipó el estilo de fantasía que luego usó «Total War» en sus dos entregas, ahora en su edición Gold.

■ *www.gog.com/game/warhammer_mark_of_chaos_gold_edition*

Entre aniversarios y regresos, los clásicos del mundo retro de PC están de plena actualidad. Ya seas de aventuras, estrategia o cualquier otro género, este mes vas a disfrutar a lo grande.

30 ANIVERSARIO DE THE SECRET OF MONKEY ISLAND

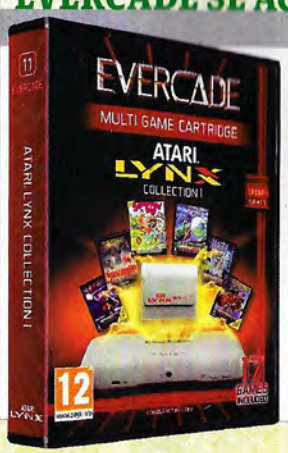
La piratería que más gusta está de celebración

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio/compañía:** LucasArts Games ■ **Lanzamiento:** 1990
■ **Precio:** 8.19 € (Edición Especial Steam) ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Monos de tres cabezas, duelos de insultos, bailes, burlas al máximo rival del mundo de las aventuras gráficas en la época –Sierra–, George Lucas como un Troll... Sí, «The Secret of Monaky Island» fue mucho más que una simple aventura. Cambio para siempre la manera de desarrollar la narrativa de un juego en el género, presentó a personajes que 30 años después son iconos de la industria y la historia del videojuego y dio tal meneo al diseño de enigmas, haciendo del humor surrealista su principal, que ha tenido continuaciones, remakes, homenajes y, aún hoy, se espera que Disney se anime a compartir la licencia de la saga con Ron Gilbert, que sabe cómo haría «Monkey Island 3».

De Guybrush a Lechuck, los personajes de «The Secret of Monkey Island» se han convertido, tras 30 años, en iconos de la historia y la industria del juego.

EVERCADE SE ACTUALIZA CON ATARI LYNX



MÁS JUEGOS PARA LA NUEVA CONSOLA RETRO

Evercade se lanzará –salvo casos de fuerza mayor– el próximo 9 de abril. Y continuamente se amplía su catálogo con nuevos anuncios. Uno de los últimos ha sido el del cartucho con la primera colección de juegos exclusivos de Atari Lynx, que llegará, eso sí, más tarde, sobre el tercer trimestre del año. La Atari Lynx Collection I incluirá 17 juegos clásicos de la portátil de Atari, como «Awesome Golf» o «Remnant».

■ *evercade.co.uk*

Juegos como «Missile Command» o «Jimmy Connors Tennis» están entre los 17 de Atari Lynx, del cartucho de Evercade.

ESTRATEGIA RETRO C&C REMASTERED COLLECTION

La estrategia clásica que marcó el camino del género

■ **Género:** Estrategia ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio/compañía:** Petroglyph/Electronic Arts ■ **Lanzamiento:** 5 de junio de 2020
■ **Precio:** 19.99 € ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com y www.origin.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Hace ya 25 años que «Command & Conquer» cambió la manera de comprender la estrategia en tiempo real en PC, tras el camino abierto por «Dune 2». Para celebrarlo, EA y Petroglyph lanzarán el próximo 5 de junio la «Command & Conquer Remastered Collection». El pack incluirá «Red Alert» y «Tiberian Dawn», junto a las tres expansiones –«Covert Ops», «Counterstrike» y «The Aftermath»–. El equipo de Petroglyph encargado del desarrollo cuenta con varios veteranos de Westwood que trabajaron en los originales.

Además, las secuencias de vídeo y la BSO de Frank Klepacki se han remasterizado, para adecuar su calidad al momento actual. Contará también con un editor de mapas, un multijugador desarrollado de cero y tendrá numerosos extras.

«Command & Conquer» fue una de las sagas que definió la estrategia en PC durante muchos años. Este junio volverá en una colección remasterizada.

LA WEB DEL MES

GAME MUSEUM

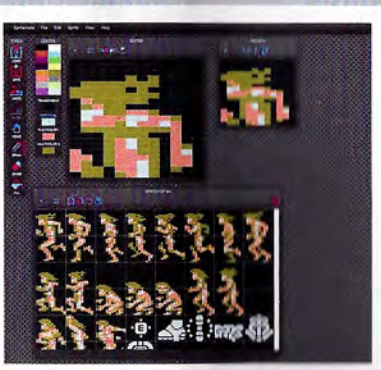
Blog donde se rinde homenaje a todos aquellos juegos que alegraron nuestra infancia. Ese es el lema de Game Museum, una web en la que se tocan todas las plataformas, juegos y géneros, desde el C64 a PlayStation. La estructura de la información por años, formatos, géneros, etc. es impresionante y entre artículos, reportajes, juegos, recomendaciones y más, la visita se hace de lo más entretenida, y te puedes tirar muy buenos ratos disfrutando de sus contenidos.
■ *www.gamemuseum.es*

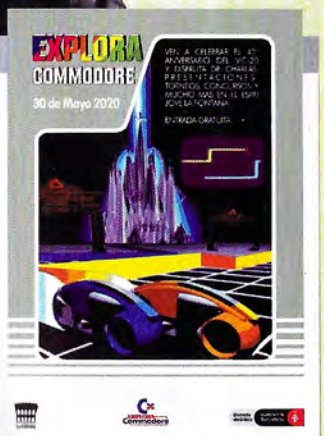
Contenidos extra como aliciente, como los podcast y el acceso a emuladores, para disfrutar máquinas del pasado, hacen la visita a Game Museum aún más recomendable.

¿SE LIBRARÁ DEL VIRUS?

EXPLORA COMMODORE

Cuando al cierre de este número de Micromanía ya habíamos entrado en la crisis del coronavirus, aún hay esperanza de que la celebración de algunos eventos se pueda celebrar. Uno de los más interesantes es la sexta edición del Explora Commodore, que celebra el 40 aniversario del VIC 20. Previsto para el 30 de mayo –salvo que las circunstancias obliguen a su cancelación–, habrá charlas, presentaciones y actividades como el 2º concurso de Diseño de Sprites. Será en el Espai Jove La Fontana, en Barcelona. ¡Esperemos que para entonces podamos disfrutarlo!
■ *www.exploracommodore.com*





¡ELIGE EL TUYO!

El mejor hardware que usan los profesionales de los eSports

Si quieres rendir al máximo en los juegos multijugador, necesitas utilizar el hardware que usan los profesionales. Vamos a echar un vistazo a los mejores ratones, teclados y auriculares que utilizan los mejores jugadores de videojuegos.

Dicen que hace falta ser de una pasta especial para ser un jugador profesional de videojuegos y, en cierto modo, es cierto. Los mejores jugadores de eSports entrenan 8 horas al día, dedican semanas a estudiar a sus rivales, y consiguen hazañas como ejecutar más de 100 órdenes por minuto con el ratón.

Para alcanzar este nivel se necesita un hardware de la máxima calidad que ofrezca una respuesta adecuada a las acciones del jugador. No es posible sobrevivir en una partida de «Overwatch» o «CS:GO» con un ratón o un teclado de serie que compras por 10 euros en Amazon...

¿Qué buscamos?

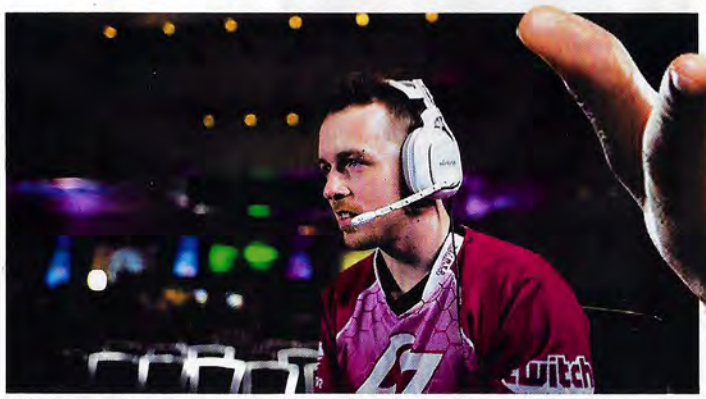
Los jugadores de eSports tienen un gran enemigo: la latencia. Es decir, el retraso desde que el jugador realiza una acción con el ratón o el teclado hasta que ese movimiento se refleja en el juego. En sentido contrario también hay que considerar el retraso desde que algo ocurre en el juego, como el movimiento de un enemigo, hasta que el monitor o los auriculares nos lo muestran.

Para jugar a eSports es necesario usar hardware que reduzca la latencia y el tiempo de respuesta al mínimo. Cada milisegundo cuenta.

Es la razón por la que la mayoría de los periféricos conservan el cable, porque ofrece una respuesta más rápida que la conexión inalámbrica. Aunque hoy en día ya existen periféricos inalámbricos sin "lag", que ofrecen la misma respuesta que uno con cable.

Para que esto sea posible la calidad de los componentes, la ergonomía y el diseño es vital, con el objetivo de obtener la máxima precisión. Por eso este tipo de hardware profesional suele ser más caro. Pero también dura más años.

Si quieres competir en serio en los juegos multijugador, necesitas un hardware a la altura que te otorgue ese milisegundo extra para abatir al enemigo antes de que él acabe contigo.



Si quieres competir en serio en los juegos multijugador, necesitas un hardware a la altura que te otorgue ese milisegundo extra para abatir al enemigo, antes de que él acabe contigo.

El hardware más popular en eSports

Si te gusta competir en juegos multijugador necesitas un hardware especializado que reduzca al máximo la latencia y los tiempos de respuesta. ¿Cuál elegir?

La web *ProSettings.net* se dedica a recopilar el hardware que utilizan jugadores profesionales. En su base de datos ya hay más de 1.500 jugadores top así que podemos saber, con un nivel de fiabilidad alto, cual es el hardware más popular en los eSports.

Es cierto que algunos equipos utilizan hardware de su patrocinador, pero en muchos casos en los torneos importantes pueden elegir el ratón o el teclado que prefieran. Y ningún jugador top llega a lo más alto con un mal hardware, aunque sea patrocinado. Al ser una base de datos tan grande, de casi 2.000 jugadores, nos da una visión bastante amplia del equipamiento que ayuda a ganar partidas a los mejores jugadores.

Hemos elegido los tres dispositivos más populares en cada apartado y vamos a comprobar qué nos ofrecen, y lo que cuestan. Si quieres ver la lista completa, echa un vistazo a *ProSettings.net*.

Son lo mejor de lo mejor, así que si estás pensando en adentrarte en este mundillo o quieres mejorar tu hardware, con estos periféricos no te equivocarás. **J.A.P.**

Muchos teclados gaming no tienen teclado númerico, ya que normalmente no se usa en los juegos competitivos.

LOS MEJORES RATONES

Elegir un ratón gaming no es fácil, especialmente si eres zurdo. Es algo muy subjetivo donde influye el tamaño de la mano, la longitud de los dedos, la fuerza de la muñeca, el género, etc.

LOGITECH G PRO WIRELESS

La tecnología inalámbrica actual ya ofrece la misma latencia que el cable. Es el caso del Logitech G Pro Wireless, el ratón más usado entre profesionales.

Logitech ha dedicado más de dos años de desarrollo, en colaboración con más de 50 jugadores profesionales, para crear uno de los mejores ratones que existen. Posee 8 botones extraíbles y programables con resortes metálicos, 50 millones de clics, pesa 81 gramos, y es ambidextro, así que lo pueden usar los zurdos.

Utiliza el sensor HERO que ofrece DPIs entre 200 y 16.000 puntos, y el sistema de conexión inalámbrica Lighspeed, de Logitech, que solo tiene 1 ms de latencia.

INFOMANÍA

- **Tipo:** Inalámbrico
- **Conector:** USB
- **Versión:** Zurdo y diestro
- **Tipo de sensor:** HERO 16K
- **DPI:** 200-16000 dpi
- **Conmutador de DPI:** Sí
- **Iluminación RGB:** Sí
- **Botones:** 8 botones programables
- **Longitud del cable:** No tiene
- **Peso:** 81 gramos

119.95 € en GAME.es

www.logitechg.com/es-es/products/gaming-mice/pro-wireless-mouse.html

BENQ ZOWIE EC SERIES

Si buscas un ratón para shooters en primera persona tipo «CS: GO», éste es posiblemente el mejor, siempre que puedas acostumbrarte a su rueda de scroll. Es un ratón con cable para diestros con un sensor que ofrece hasta 3200 DPI, y 5 botones programables. Pesa alrededor de los 90 gramos (según la versión).

Existen dos tamaños, EC1 y EC2, y además una primera versión llamada A, y una nueva llamada B con el sensor 3360, ligeramente más avanzado. Ambas versiones se siguen utilizando por pros.

No es el mejor ratón para navegar o usar el PC, eso sí.

Si eres zurdo, tendrás que optar por la gama ZOWIE FK.

INFOMANÍA

- **Tipo:** Cable
- **Conector:** USB
- **Versión:** diestro
- **Tipo de sensor:** 3360
- **DPI:** 400-3200 dpi
- **Conmutador de DPI:** Sí
- **Iluminación RGB:** Sí
- **Botones:** 5 botones programables
- **Longitud del cable:** 2 metros
- **Peso:** 90 gramos

76 € en PC Componentes

https://zowie.benq.eu/es-es/product/mouse/ec/ec1.html

RAZER DEATHADDER ELITE

El DeathAdder es, posiblemente, el ratón gaming más popular. La variante Elite se lanzó en 2017 y destaca por su ergonomía y por el uso de tecnología propia. Utiliza el sensor 3389, que es una variante del 3660 que usan los Zowie y otros ratones. Un sensor que no produce fallos, y alcanza los 16.000 DPI.

Razer DeathAdder Elite tiene interruptores metálicos propios para los botones, desarrollados en colaboración con Omron.

Es un ratón muy apreciado por los jugadores que tienen las manos grandes.

Su aceleración es 450 IPS/50 gr y tiene una rueda con agarre que luego han copiado otros modelos.

INFOMANÍA

- **Tipo:** Cable
- **Conector:** USB
- **Versión:** diestro
- **Tipo de sensor:** 3389
- **DPI:** Hasta 16.000 dpi
- **Conmutador de DPI:** Sí
- **Iluminación RGB:** Sí
- **Botones:** 7 botones programables
- **Longitud del cable:** 2 metros
- **Peso:** 105 gramos

39.95 € en GAME.es

www2.razer.com/es-es/gaming-mice/razer-deathadder-elite

LOS MEJORES TECLADOS

Para jugar en serio necesitas un teclado mecánico. No solo responden más rápido y sin fallos, sino que son capaces de registrar docenas de pulsaciones de teclas al mismo tiempo.

HYPERX ALLOY FPS PRO

Este teclado de HyperX es uno de los más apreciados por los gamers, porque descarta todo tipo de extras superfluos, y se centra solo en lo importante: las teclas. Es un teclado duro y compacto, ideal para llevar a torneos o usar en mesas pequeñas. El cable es extraíble, para un mejor transporte.

Tiene un chasis de acero, interruptores Cherry MX (ojo, hay versiones Red y Blue) y NKRO, que permite detectar cada tecla de forma independiente, aunque pulses varias a la vez.

Es un teclado diseñado principalmente para "shooters", por su rápida respuesta y el uso simultáneo de teclas.

INFOMANÍA

- **Tipo:** Cable (extraíble)
- **Conector:** USB
- **Switches:** Cherry MX (Red y Blue)
- **NKRO:** Sí
- **Chasis:** acero
- **Iluminación RGB:** Sí
- **Teclas:** 87
- **Teclado numérico:** No
- **Longitud del cable:** No facilitado

75.99 € en Amazon

www.hyperxgaming.com/es/keyboards/alloy-fps-mechanical-gaming-keyboard

CORSAIR K70 RGB MK.2

Corsair fue una de las primeras marcas que lanzó teclados mecánicos asequibles.

El Corsair K70 RGB (MK.2) es un teclado completo, con teclado número y teclas multimedia, incluso con reposamuñecas, así que es bastante grande.

Usa interruptores Cherry MX de diferentes colores (es decir, diferentes resistencias y tiempo de activación de la tecla), así que se ajusta a todos los gustos.

Tiene un chasis de aluminio cepillado anodizado, iluminación RGB individual para cada tecla, protección 100% contra pulsaciones nulas y conector USB. Además posee 8 MB de memoria para almacenar perfiles.

INFOMANÍA

- **Tipo:** Cable
- **Conector:** USB
- **Switches:** Cherry MX (varios colores)
- **NKRO:** Sí
- **Chasis:** Aluminio anodizado
- **Iluminación RGB:** Sí
- **Teclas:** 87 + teclado número + multimedia
- **Teclado numérico:** Sí
- **Longitud del cable:** No facilitado

124.95 € en GAME.es

www.corsair.com/es/es/k70-rgb-gaming-keyboard

LOGITECH G PRO

Otro clásico de los torneos de eSports. Aunque Logitech ya ha lanzado modelos nuevos, sigue siendo de los más usados.

Es un teclado TKL (compacto) sin teclado numérico y con cable extraíble, ideal para llevar a torneos o usar en mesas pequeñas.

Utiliza sus propios interruptores Romel-G.

El procesamiento de señal de la pulsación de la tecla, según Logitech, es 10 ms más rápido que la competencia.

Reconoce hasta 26 pulsaciones al mismo tiempo, y posee iluminación RGB Lightsync. Puedes programar hasta 12 teclas de función, y el teclado se inclina en tres posiciones.

INFOMANÍA

- **Tipo:** Cable (extraíble)
- **Conector:** USB
- **Switches:** Romer-G
- **NKRO:** Sí
- **Chasis:** plástico
- **Iluminación RGB:** Sí
- **Teclas:** 87
- **Teclado numérico:** No
- **Longitud del cable:** No facilitado

115 € en PC Componentes

www.logitechg.com/es-es/products/gaming-keyboards/pro-gaming-keyboard.html

MITOS FALSOS DE LOS RATONES GAMING

En los videojuegos multijugador hay mitos que no son verdad. Algunos nunca lo fueron, y otros se han convertido en falsos por el avance de la tecnología.

Cuantos más DPI, mejor

A la hora de comprar un ratón para eSports no hay que hacer caso de la publicidad. Casi todos los ratones presumen de un DPI (puntos por pulgada) muy alto, pero en los videojuegos competitivos eso no sirve de mucho, porque un DPI muy alto impide apuntar con precisión, pues el puntero cambia de sitio al menor movimiento. Según los datos de ProSettings, solo el 5% de los jugadores profesionales usa un DPI de 1.600. El 42% configura su ratón con 800 DPI, y el 38%, solo 400 DPI.

Un ratón gaming debe pesar menos de 100 g

Es algo que se menciona a menudo en los foros de gaming y eSports, y en algunos casos se ha usado como arma publicitaria. Pero la realidad es que hay muchos jugadores profesionales que usan ratones de más de 100 gramos. Uno de los más vendidos, el Razer DeathAdder, pesa 105 gramos.

Es un tema muy subjetivo porque el peso está relacionado con la propia mano del jugador y la fuerza de su muñeca. Y a algunos gamers, más peso les ayuda a ser más precisos.

AURICULARES GAMING

Unos buenos auriculares son imprescindibles para jugar online. Primero, para escuchar de dónde viene el enemigo y los disparos. Y, segundo, para hablar con los compañeros de equipo.

HYPERX CLOUD II/ALPHA

Los auriculares HyperX son las más usados en el mundo gaming, aunque no encontrarás consenso a la hora de elegir entre los Cloud II y los Alpha.

Los HyperX Cloud II destacan por sus almohadillas viscoelásticas, con cancelación pasiva de ruido y sonido envolvente 7.1. Su sistema de doble cámara separa los graves de los medios y agudos, para mejorar el sonido.

El micrófono es extraíble, y también tiene cancelación de ruido. El cable es desmontable.

La versión Alpha tiene una calidad de audio ligeramente más alta que los Cloud II, tanto en los auriculares como el micrófono, pero no ofrece audio 7.1.

INFOMANÍA

- **Tipo:** Cable (extraíble)
- **Conector:** Jack 3.5 mm
- **Auriculares:** Doble cámara
- **Sonido:** 7.1
- **Almohadillas:** viscoelásticas, diferentes tamaños
- **Cancelación de ruido:** Micrófono, Auriculares (pasivo)
- **Micrófono integrado/extraíble:** Sí/Sí
- **Longitud del cable:** No facilitado

79,95 € (Cloud II) y **84,95 €** (Alpha) en GAME.es

www.hyperxgaming.com/es/headsets/cloud-alpha-pro-gaming-headset

SENNHEISER GAME ZERO

Sennheiser ha entrado como un huracán en el mundo gaming. Sus auriculares Sennheiser Game Zero se han convertido en los más deseados.

Son caros, sí, pero también son los que poseen mejor calidad de sonido, tanto en los auriculares como en el micrófono con cancelación de ruido.

Las almohadillas viscoelásticas se adaptan al contorno de la cara, y la cavidad es lo suficientemente ancha como para cubrir toda la oreja sin tocarla, aislándola del entorno: no se oye ruido exterior ni tampoco sale el sonido al exterior. Se puede jugar perfectamente por la noche sin molestar a nadie.

INFOMANÍA

- **Tipo:** Cable
- **Conector:** Jack 3.5 mm
- **Auriculares:** Dos transductores
- **Sonido:** 2.0
- **Almohadillas:** viscoelásticas
- **Cancelación de ruido:** Micrófono, Auriculares (pasivo)
- **Micrófono integrado:** Sí
- **Micrófono extraíble:** Sí
- **Longitud del cable:** 3 metros

165 € en PC Componentes

en-ca.sennheiser.com/game-zero

ASTRO GAMING A40

Si buscas auriculares personalizables que puedas modificar a tu gusto, incluyendo la diadema y la carcasa, y funciones como la cancelación de ruido o la posibilidad de usarlos en modo abierto o cerrado, los Astro Gaming A40 ofrecen todo esto, combinado con una excelente calidad de sonido.

Son ligeros y cómodos de usar, ofrecen sonido 7.1, y pueden usarse en modo inalámbrico.

Se puede mejorar con el MixAmp, que es como una tarjeta de sonido USB, con capacidad para decodificar audio Dolby Digital, ecualizadores, ajustes de sonido en tiempo real, modo streaming y mucho más.

INFOMANÍA

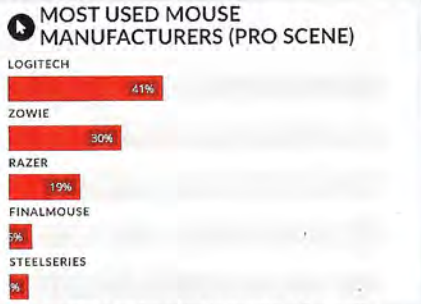
- **Tipo:** Inalámbrico
- **Conector:** Jack 3.5 mm y USB
- **Auriculares:** Transductor de sonido dinámico abierto de 40 mm
- **Sonido:** 7.1
- **Almohadillas:** viscoelásticas
- **Cancelación de ruido:** Micrófono, Auriculares (pasivo)
- **Micrófono integrado/extraíble:** Sí/Sí
- **Longitud del cable:** 3 metros

265 € en Amazon (con MixAmp)

www.astrogaming.com/es-roam/products/headsets/pc-mac/a40-tr-mixamp-pro-bundle-gen-3.html

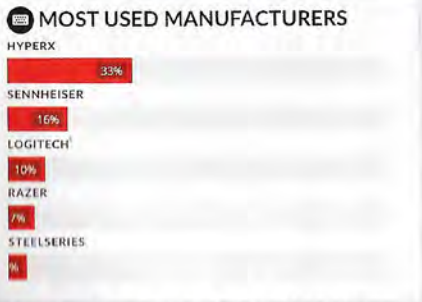
ALGUNAS ESTADÍSTICAS INTERESANTES

La recopilación del hardware de más de 1.500 jugadores profesionales que ha hecho ProSettings.net nos permite obtener algunos datos muy llamativos, que merece la pena revisar en estos gráficos.



Las marcas de ratones más usadas: Logitech domina el mercado: es la elección del 41% de los gamers profesionales. Zowie alcanza el 30%, y Razer se queda con el 19%. Son las tres grandes referencias.

Las marcas de teclados más usadas: Al contrario que los ratones, en teclados hay un triple empate. Corsair, Razer y Logitech alcanzan el 16% entre las preferencias de los deportistas profesionales.



Las marcas de auriculares más usadas: Uno de cada tres headsets en pros es HyperX, bien el modelo Cloud II, o el Alpha. Sennheiser (16%) y Logitech (10%), quedan muy atrás.

LIBERTAD TOTAL EN TU MANO CON LA MAYOR PRECISIÓN

HYPERX PULSEFIRE DART

Producto: Ratón inalámbrico gaming **Precio:** 119.99 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Distinguirse entre las gamas altas de ratones gaming exige cada vez más calidad y características únicas, y es algo que el Pulsefire Dart de HyperX tiene muy claro. **Su naturaleza inalámbrica se combina con la compatibilidad de carga Qi**. Son características dirigidas a la comodidad del usuario. Algo que también se aprecia en su **magnífica ergonomía** –para diestros– y su agarre acolchado con cuero artifical. Pero eso no basta para el jugador más exigente. Las posibilidades de personalización en macros, iluminación y perfiles, con el software Ngenuity son totales, tiene un sensor Pixart 3389 (hasta 16000 dpi) y aguanta hasta 50 horas. Eso sí, no te olvides de mantener actualizado el firmware de emisor y ratón, para un uso óptimo.

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

ADAPTADO A TI

Como otras marcas con sus periféricos, HyperX ofrece una personalización total del Pulsefire Dart mediante un softare propio que controla todo el ecosistema HyperX. Con Ngenuity es posible configurar la función de los botones del ratón, la iluminación en todas las zonas ad hoc y, por supuesto, rear macros, ajustar la resolución del sensor y guardar distintos perfiles para cada tipo de juego, si así lo deseamos. El ajuste de dpi es uno de los aspectos más interesantes en el Pulsefire Dart, ya que su magnífico sensor Pixart 3389 permite llegar hasta los 16000 ppp nativos, con cinco ajustes que se pueden predeterminar para acceder a ellos de manera inmediata. Súmale su características de diseño y ergonomía, y difícilmente podrás prescindir de un ratón como este.

NUESTRA OPINIÓN

Un sensacional ratón gaming inalámbrico para diestros que une características y componentes de primera. Es compatible Qi y muy cómodo. Eso sí, acuérdate de estar al día en el firmware de ratón y emisor USB para su rendimiento óptimo.

LA NOTA 86

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	
DISEÑO	
PRESTACIONES	
GAMING	
PRECIO / CALIDAD	

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Sensor:** Pixart PMW3389
- **Resolución:** Hasta 16 000 ppp
- **Preajustes de PPP:** 800 / 1600 / 3200 DPI
- **Velocidad:** 450 ips
- **Aceleración:** 50 G
- **Botones:** 6
- **Teclas de los botones izquierdo/derecho:** Omron
- **Durabilidad de los botones izquierdo/derecho:** 50 millones de clics
- **Efectos de luz:** Iluminación RGB por LED
- **Memoria integrada:** 1 perfil
- **Tipo de conexión:** inalámbrica de 2,4GHz/con cable
- **Duración de la batería4:** 90 horas - LED apagado. 50 horas - Iluminación LED predeterminada
- **Tipo de carga:** Carga inalámbrica Qi / con cable
- **Velocidad de sondeo:** 1000Hz
- **Tipo de cable:** Cable de datos/carga extraíble
- **Peso (sin cable):** 110g
- **Peso (con cable):** 150g
- **Dimensiones:** Longitud: 124,8mm. Altura: 43,6mm. Ancho: 73,9mm. Longitud del cable: 1.8m

AUDIO DE CALIDAD AL MEJOR PRECIO

ESG 5 SHOCK

Producto: Auriculares gaming
Precio: 49.90 €
Más información: Energy System
Web: *www.energysystem.com*

La apuesta de Energy System con el EGS 5 Shock no es solo por un sonido de calidad para juegos, a un precio realmente muy ajustado. También la incorporación de **elementos distintivos que aporten algo único a la experiencia gaming**. Como la iluminación en auriculares y micrófono –no es extraíble, eso sí–, y sobre todo la vibración de los drivers con su tecnología Sound Vibration. Son cómodos, ligeros y sus almohadillas son transpirables. Calidad, a buen precio.

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

AUDIO
- **Respuesta en frecuencia:** 20 Hz - 20 kHz
- **Diámetro del driver:** 50 mm
- **Imán de neodimio**
- **SPL:** 107 ± 3 dB
- **Potencia máxima:** 20 mW
- **Diseño:** circumaural cerrado
- **Tipo:** dinámico
- **Impedancia:** 32 Ohm
- **THD <1%**
- **Tecnología de vibración Sound Vibration**

CABLE
- **Longitud:** 220 cm
- **Conector:** jack de 3,5 mm
- **Control de volumen, micrófono y vibración.**

MICRÓFONO
- **Tipo:** de brazo flexible
- **Sensibilidad:** -38 dB ± 3 dB (@1 kHz)
- **Rango de frecuencia:** 50 Hz - 10 kHz

OTROS
- **Iluminación LED**
- **Diadema ajustable**
- **Peso neto:** 368 g

NUESTRA OPINIÓN

Los EGS 5 Shock prescinden de elementos superfluos para contener el precio, pero no renuncian al diseño, los elementos únicos para potenciar la experiencia gaming y la calidad global. Y son compatibles con consolas y PC.

LA NOTA 81

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	
DISEÑO	
PRESTACIONES	
GAMING	
PRECIO / CALIDAD	

TECNOGAMING

AOC AGON AG353UCG

Desde el mes de febrero está disponible en Europa el nuevo monitor de AOC. El AGON AG353UcG es **una bestia de 35", con formato ultrawide, panel VA** y resolución UWQHD (3440x1440). Tiene una curvatura 1800R, 2500:1 de contraste y VESA DisplayHDR 1000. ¿El precio? 2509€.
eu.aoc.com

THRUSTMASTER T-LCM PEDALS

Thrustmaster ha presentado su primer **juego de pedales con tecnología magnética HEART** y un pedal de freno con sensor de fuerza "Load Cell". Los T-LCM Pedals son antideslizamiento, están fabricados por completo en metal y tienen un reposapies texturizado. Salen por 199.99€.
www.thrustmaster.com

CORSAIR BLANQUEA SU PRODUCTO

Corsair actualiza varios de sus **componentes de refrigeración, disponibles en acabado blanco**, para aquellos ensambladores que quieren dar un aspecto distintivo a sus equipos. Los hay disponibles en ventiladores, bloques de refrigeración líquida, bombas y depósitos.
www.corsair.com

NOX HUMMER QUANTUM

El Hummer Quantum de NOX es un nuevo chasis de formato torre, que lo apuesta todo a la refrigeración por aire con **cuatro ventiladores ARGB de 120 mm.** En su panel superior incluye un control para el color de los ventiladores y 3 USB. Permite gráficas de hasta 325 mm. Sale por 74.90€
www.nox-xtreme.com

LIGERO, SIN CABLES Y CON TODO EL CONTROL EN TUS DEDOS

LOGITECH MX KEYS

Producto: Teclado inalámbrico **Precio:** 115 €
Más información: Logitech **Web:** *www.logitech.com*

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

Si eres creador de contenidos y te pasas horas delante de tus equipos, contar con un teclado cómodo, resistente, eficiente e inalámbrico –para evitar líos de cables– es casi obligado. **Si, además, tienes el MX Keys, puedes controlar varios equipos a la vez solo con él.** La idea de Logitech con los nuevos modelos de su gama MX –como el MX Master 3, que vimos el mes pasado– se centra en la eficiencia y la practicidad. Todo en uno. Combinado con el MX Master 3 (o cualquier otro ratón compatible con Flow) es una experiencia única de comodidad y eficacia.

Si le sumas un diseño atractivo y unas teclas de perfil bajo, pero con un tacto preciso y perfecto, tienes a tu disposición un teclado que te hará olvidar a cualquier otro en un momento.

INTERÉS

ALGO MENOS DE APOYO EN LA VERSIÓN ESPAÑOLA

El perfecto compañero del MX Keys es el MX Palm Rest, un reposamuñecas pensado específicamente para él. De hecho, puedes comprar el teclado y el reposamuñecas juntos en un pack, menos en la versión en español.

Es posible conseguir el Palm Rest por separado y el precio conjunto es el mismo que el del pack, pero que éste se encuentre disponible en otros idiomas y en español no, no tiene mucho sentido.

NUESTRA OPINIÓN

Versátil, cómodo, pensado para estar activo durante semanas sin recargar y con una funcionalidad multiequipo asombrosa. Logitech ocupa un hueco que muchos creadores echarían de menos, con una idea realmente brillante.

LA NOTA 85

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

DIMENSIONES
Teclado MX Keys:
- **Altura x Anchura x Profundidad:** 131,63 x 430,2 x 20,5 mm
- **Peso:** 810 g

Receptor USB:
- **Altura x Anchura x Profundidad:** 18,4 x 14,4 x 6,6 mm

Reposamanos:
- **Altura x Anchura x Profundidad:** 64 x 420 x 8 mm

REQUISITOS DEL SISTEMA
Requisitos:
- Conexión a Internet para descargas de software
- Software Logitech Options en macOS y Windows.
- Puerto USB o dispositivo compatible con tecnología Bluetooth de bajo consumo utilizable con teclado

Receptor USB:
- Windows 7 y posteriores, macOS 10.11 y posteriores, Linux, Android 6 o posteriores

Bluetooth:
- Windows 8 y posteriores, MacOS 10.12 y posteriores, Linux, iOS 9 o posteriores, Android 6 o posteriores

ESPECIFICACIONES
Conectividad doble:
- Conexión mediante receptor USB incluido o tecnología Bluetooth de bajo consumo
- Teclas con función Easy-Switch para conectar tres dispositivos y alternar fácilmente entre ellos
- Radio de acción inalámbrico de 10 metros
- Sensores de proximidad de las manos que activan la retroiluminación
- Sensores de luz ambiental que ajustan el brillo de la retroiluminación
- Recargable por USB-C. -Una carga completa dura 10 días (o hasta 5 meses con la retroiluminación desactivada)
- Conmutador de encendido/apagado
- Indicadores de bloqueo de mayúsculas y carga de batería
- Compatible con ratón preparado para Logitech Flow

CONTENIDO DE LA CAJA
- MX Keys Teclado
- Receptor Unifying
- Cable de carga USB-C (USB-A a USB-C)
- Documentación del usuario

RECARGA TOTAL EN TUS PERIFÉRICOS QI

HYPERX CHARGEPLAY BASE

Producto: Base de carga inalámbrica Qi
Precio: 70 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Los dispositivos compatibles Qi son cada vez más comunes. Y las bases de carga como la HyperX ChargePlay Base proliferan también cada vez más. Una de las grandes ventajas de la base de HyperX frente a la competencia es su capacidad para cargar dos dispositivos a la vez. Eso sí, **exige conexión a la red eléctrica;** la alimentación por USB directa al PC no da potencia suficiente. Es rápida, eficiente y hasta atractiva.

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

DE DOS EN DOS Y CALENTITOS

Una de las características más destacadas de la base de la ChargePlay Base es que ofrece dos espacios para cargar otros tantos dispositivos de manera simultánea. El único pero que se le puede poner es que al final de la carga notas cómo tanto la base como el dispositivo en cuestión están bastante calientes. Es algo que se le puede perdonar, pero que con carga por cable no sucede.

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Número de dispositivos:** hasta dos dispositivos compatibles con Qi
- **Salida Qi:** hasta un total de 15 W1
- **Indicadores:** Dos indicadores LED
- **Adaptador de CA:** 24 W (5V/3A; 9V/2A; 12V/2A)
- **Tipo de cable:** USB tipo C
- **Longitud del cable:** 1,8 m
- **Dimensiones:** 215,04 x 90,91 x 17,36 mm
- **Peso (sin cable):** 135 g
- **Peso total:** 254,3 g

NUESTRA OPINIÓN

Un dispositivo que te hará olvidarte para siempre de los cables si cuentas con dispositivos Qi de carga inalámbrica. Combina un diseño atractivo con una gran funcionalidad y eficiencia, aunque tiene el pero de recalentarse.

LA NOTA 84

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

TECNOTREND

GIGABYTE AERO

La línea de portátiles Aero de Gigabyte se actualiza de cara a los creadores de contenido. Incluyen procesadores Intel de 9ª generación (Core i9 9980HK y Core i7 9750H). **Su pantalla ofrece certificación Pantone X-Rite**, e incorporan disco duro Intel 760p SSD. Precio según modelo.
www.gigabyte.com

CAMBRIDGE AUDIO CX 2

Cambridge Audio ha presentado la **nueva generación de su serie CX**. Incluye dos nuevos amplificadores integrados, CXA61 y CXA81, el streamer CXN (V2) y el reproductor CXC (en la imagen). Se pueden controlar con una app para iOS y Android. Solo para sibaritas.
www.cambridgeaudio.com/es

HAMA EMW-500

Hama presenta **dos ratones para zurdos, en versión cableada e inalámbrica**. Ofrecen diseño vertical. Incluyen cinco teclas, dos botones laterales y rueda de scroll. Su sensor óptico ofrece resoluciones entre 1000 y 1800 dpi. La versión con cable sale por 19.99€ y sin cable por 29.99€.
www.hama.es

TRU WIRELESS SONIC SUB 240 BASS

Motorola ha presentado un nuevo altavoz inalámbrico, el **Sonic Sub 240 Bass. Su True Wireless se une a la tecnología Bluetooth 5.0** para sincronizar dos altavoces simultáneamente con un mismo smartphone. Tiene manos libres y es compatible Alexa, Siri y Google. Por 29.99€.
www.motorola.es

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
MARS GAMING MCX
Precio: 30,95 €

PLACA BASE
MSI B360M GAMING PLUS
Precio: 64,95 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I3-8100
Precio: 129,95 €

MEMORIA RAM
BALLISTIX 8GB 2400MHZ
Precio: 49,95 €

TARJETA GRÁFICA
GIGABYTE GTX 1650 MINI
Precio: 169,95 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX PLAY! 3
Precio: 29,95 €

SSD
GIGABYTE 240HB SSD 2,5" SATA
Precio: 40,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
MARS GAMING MPB650
Precio: 39,95 €

MONITOR
LG 24MK400H-B
Precio: 119,95 €

AURICULARES
TRUST GXT 310D RADIUS
Precio: 25,95 €

TACLADO
TRUST G-LAB KEYZ NEON
Precio: 19,95 €

RATÓN
NACON GM-105
Precio: 9,95 €

ALFOMBRILLA
OZONE GROUND LEVEL S
Precio: 5,95 €

MANDO
TRUST GXT 540
Precio: 19,95 €

PRECIO TOTAL: 758 €

COMPONENTES

La selección idónea para

Encuentra todos estos productos y más en la web de GAME:

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

CAJA

COOLER MASTER SL600M
Precio: 149,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Elegante, sobria y con una facilidad de acceso a los componentes sensacional, para actualizar tu PC.

MICROPROCESADOR

INTEL CORE I5-9400F
Precio: 174,95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Uno de los procesadores más equilibrados de la nueva generación Intel, de gran relación calidad/precio.

TARJETA GRÁFICA

ASUS DUAL GTX 1660TI
Precio: 325 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Recién aterrizada, la serie GTX 1660 ofrece gran potencia a buen precio, como este modelo de ASUS.

SSD

WD BLUE 3D NAND 500GB M.2
Precio: 87,95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Disponer de un SSD fiable y rápido es hoy toda una necesidad, y este M.2 de WD es una elección perfecta.

MONITOR

MSI MAG241C
Precio: 249 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Es compatible FreeSync, tiene un diseño curvo y una tasa de refresco de 144 Hz para jugar a HD al máximo.

TECLADO

OZONE ALLIANCE
Precio: 39,95 €
Más información: Ozone
Web: *www.ozonegaming.com*

Un teclado híbrido que aporta lo mejor de mecánicos y de membrana, en una integración perfecta.

ALFOMBRILLA

NACON PCMM-400
Precio: 19,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Si no creías que una alfombrilla profesional de tamaño XL podría costar tan poco, este modelo es la prueba.

PARA TU PC

actualizar tu equipo

www.game.es/pc-gaming/componentes

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

ASROCK FATAL1TY H370 PERFORMANCE

Precio: 119,95 €
Más información: AsRock
Web: *www.asrock.com*

El soporte perfecto para los procesadores Intel de 8ª y 9ª generación, que lo tiene todo en perfecto equilibrio.

PLACA BASE

BALLISTIX 16GB 2400MHZ

Precio: 99,95 €
Más información: Crucial
Web: *www.crucial.es*

Asegúrate de contar con el mejor equipo en la memoria de tu PC gracias a los 16 GB de este modelo de Crucial.

MEMORIA RAM

ASUS STRIX SOAR

Precio: 64,95 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Una tarjeta de sonido con un DAC de grado audiçofilo, 7.1 canales y 116 dB SNR. ¿A que suena muy bien?

TARJETA DE SONIDO

COOLER MASTER MASTERWATT 750

Precio: 84,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Una fuente de alimentación modular que cubrirá todas las necesidades de tus componentes, sin problemas.

F. DE ALIMENTACIÓN

HYPERX CLOUD STINGER

Precio: 59,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Son ligeros, cómodos, poseen cancelación de ruido y la calidad de su sonido no te pasará desapercibida.

AURICULARES

HYPERX PULSEFIRE CORE

Precio: 34,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Un gran ratón gaming no debe ser enormemente caro. El Pulsefire lo tiene todo para ser tu preferido.

RATÓN

NACON GC-200WL

Precio: 39,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Un mando inalámbrico de perfecta ergonomía y precisión, para disfrutar de todos tus juegos.

MANDO

PRECIO TOTAL: 1.551€

TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
IN WIN 307
Precio: 269 €

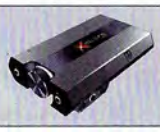
PLACA BASE
GIGABYTE Z390 AORUS PRO WIFI
Precio: 215 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I9-9900K
Precio: 599 €

MEMORIA RAM
HYPERX PREDATOR RGB 32GB
Precio: 325 €

TARJETA GRÁFICA
ZOTAC RTX 2080TI TRIPLE FAN
Precio: 1.199 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX G6
Precio: 149,95 €



SSD
WD BLACK 500GB NVME M.2
Precio: 124,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
ASUS ROG THOR 850P
Precio: 235 €

MONITOR
GIGABYTE AORUS AD28QD-EK
Precio: 599 €

AURICULARES EXCLUSIVA GAME
HYPERX CLOUD ALPHA PURPLE EDITION
Precio: 99,95 €

TECLADO
ROCCAT VULCAN 120 AIMO
Precio: 159,95 €

RATÓN
RAZER DEATHADDER ELITE
Precio: 69,95 €

ALFOMBRILLA
RAZER GOLIATHUS CHROMA
Precio: 39,95 €

MANDO
RAZER WOLVERINE ULTIMATE
Precio: 179,95 €

PRECIO TOTAL: 4.266€

EQUIPOS COMPLETOS DE
Compara configuraciones y precios

EQUIPOS COMPACTOS

HASTA 1.000 €

HP PAVILION GAMING 690 0028NS

Precio: 699 € **Disponible:** *www.hp.com*

Sí, HP ha hecho posible, en muy poco espacio y por un precio muy ajustado, disfrutar de un PC para jugar con componentes actuales. Un pequeño equipo quye puede con todo, limitando el detalle, eso sí.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i3 8100
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

LENOVO LEGION T530

Precio: 1249 € **Disponible:** *www.lenovo.com*

Este modelo de la familia Legion es un equipo que busca el equilibrio a un precio razonable. Y su agresiva estética y portabilidad seguro que lo convierten en la envidia de todos tus amigos.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AEGIS 3 8RC 007EU

Precio: 1598.95 € **Disponible:** *es.msi.com*

Los Aegis 3 de MSI son una familia de compactos que llevan años demostrando sus virtudes. Este es uno de los modelos más equilibrados de todos los disponibles, ofreciendo potencia a buen precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SD 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI TRIDENT X 9SE 015EU

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.msi.com*

Todavía alucinamos de la potencia que ha logrado comprimir MSI en este Trident. Componentes de ultimísima generación, puede con cualquier juego al máximo detalle y ocupa poquísimo espacio. ¡Increíble!

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 15"

HP PAVILION GAMING 15 CX0014NS

Precio: 999 € **Disponible:** *www.hp.com*

HP es una de las marcas que ofrece equipos gaming, también portátiles, a precios más asequibles. ¿Quieres un ejemplo? Lo tienes en este modelo de la familia Pavilion que no renuncia a nada.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

ASUS FX504GM EN125T

Precio: 1449 € **Disponible:** *www.asus.com*

También con la base de uno de los mejores i7 de octava generación para portátiles, lanza Asus un modelo que ofrece un excelente equilibrio en su configuración, por un precio envidiable para un portátil gaming.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI GE63 RAIDER RGB 8SE 033XES

Precio: 1849 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI se suma a la nueva generación de portátiles con gráficas RTX para disfrutar también del trazado de rayos en cualquier parte. Este modelo ofrece una envidiable configuración, sin dispararse en su precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

GIGABYTE AORUS 15 X9 7ES0252W

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.gigabyte.com*

Si tu presupuesto supera los 2000 euros, pero no quieres que se vaya mucho más allá, Gigabyte tiene un portátil gaming de última generación que te ofrece de todo, sin pasarse lo más mínimo.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

MEDION M80
Precio: 819 € **Disponible:** *www.medion.com*

Un sobremesa para poder jugar a todo con buen diseño, buena configuración, estupendo equilibrio y por menos de 1000 euros. Pocos equipos vas a encontrar que te ofrezcan tanto.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE A 8RC 264EU
Precio: 1449 € **Disponible:** *es.msi.com*

La variada gama Infinite de MSI ofrece en este equipo uno de los mejores ejemplos del equilibrio que logra la marca en sus configuraciones, ofreciendo potencia en un espacio mínimo. Muy recomendable.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB Optane
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MEDION X60 RGB
Precio: 1999 € **Disponible:** *www.medion.com*

¿Hasta cuándo podrá mantener Medion una configuración como la del X60 RGB a un precio tan ajustado? Estamos ante un equipo que te durará años sin tocar ni uno solo de sus componentes.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE X 9SE 249EU
Precio: 3299 € **Disponible:** *es.msi.com*

Sensacional configuración para estar a la última y llevar tus juegos al límite, con un precio que, aunque es alto, no resulta desproporcionado. Y además con el espectacular diseño de los equipos de MSI.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i9 9900K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 17"

MSI PE72 8RC 006XES
Precio: 999 € **Disponible:** *es.msi.com*

El diseño sobrio de la carcasa de este portátil de MSI encierra en su interior un potente PC gaming que puede con todo. Como se suele decir, no hay que juzgar un libro por su portada...

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

HASTA 1.000 €

MSI GS73 STEALTH 8RE 007XES
Precio: 1349 € **Disponible:** *es.msi.com*

Uno de los más completos y equilibrados portátiles gaming de MSI. Potencia, diseño, rendimiento y calidad, por menos de lo que puedes imaginar. Un portátil que te dará muchas alegrías.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE75 RAIDER 8SE 035XES
Precio: 1899 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si te preguntas cómo puede ofrecer MSI este modelo con esta configuración por menos de 2000 euros, la clave está en que incluye FreeDOS como SO. Pero no creas que eso lo hace menos poderoso.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GT75 TITAN 8SG 016ES
Precio: 4399 € **Disponible:** *es.msi.com*

¿Es este modelo de MSI el summum de los portátiles gaming? Si no es así, está realmente cerca. No hay nada más potente, espectacular y enorme en el mercado que el GT75 Titan, con lo ultimísimo en componentes.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i9 8950H
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

micromanía te regala
DEATH TO SPIES ANTHOLOGY

Ganarle la guerra a los nazis una vez sabe a poco, así que mejor disfruta la victoria por partida doble con este pack de juegos de acción táctica.

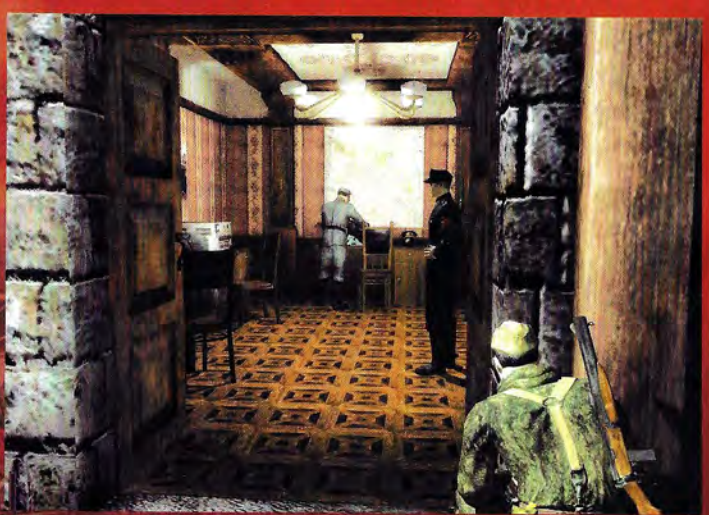
En la Segunda Guerra Mundial no todo fueron combates en el frente, desembarcos en las playas ni defensas épicas de ciudades asediadas. De hecho, muchas batallas se libraron, y se ganaron, sin disparar un tiro. Fueron batallas en la sombra, con espías infiltrados en las fuerzas enemigas, por ambos bandos, que con sus acciones de sabotaje y robo de información, dieron al traste con muchos de los planes enemigos. Y uno de los servicios secretos más eficaces –y misteriosos– fue el SMERSH, un acrónimo ruso que significa "muerte a los espías". Justo, qué casualidad, el título de la saga de juegos de acción táctica y estrategia que Micromanía te regala este mes, y que en sus dos entregas te ofrece horas y horas de diversión, con una perspectiva muy diferente del conflicto a la que estamos acostumbrados.

En «Death to Spies Anthology» encontrarás un montón de misiones que llevar a cabo con total libertad. Podrás elegir tu camino, tus herramientas, armamento, disfraces –hay que infiltrarse, recuerda– y más para cumplir tus objetivos. Podrás usar el sigilo, forzar cerraduras, colocar trampas, robar documentos, fotografiar emplazamientos secretos y, si llegara el caso, eliminar algún objetivo concreto.

El héroe soviético

En «Death to Spies» nos metemos en la piel del agente Alexandre Strogov, capitán del SMERSH, que deberá cumplir las misiones más peligrosas, con desafíos de lo más variado en ambos juegos. La segunda entrega, «Moment of Truth», te ofrecerá un mundo de juego visualmente mejorado, con más detalles, lo que también hará la experiencia más realista. Disfruta la guerra como nunca.

"Métete en la piel de un espía soviético y sabotea los planes nazis en la 2ª Guerra Mundial"



Pasar desapercibido es crucial en cada misión. Y todo ayuda, desde disfrazarte de soldado nazi hasta utilizar el sigilo y convertirte en una sombra.

Los dos juegos de la saga te ofrecerán un montón de horas en las que poner a prueba tus habilidades como agente secreto. ¡No dejes que te atrapen!

¿Sabes lo que era el SMERSH soviético? ¡Pues ahora vas a descubrirlo! En «Death to Spies Anthology» te convertirás en un espía ruso capaz de infiltrarse en las fuerzas enemigas y sabotear los planes secretos nazis, por cualquier medio.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Death to Spies Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

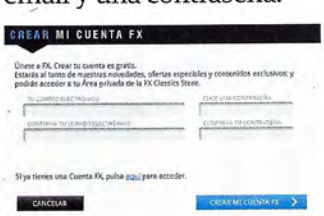
2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz **RAM:** 1 GB **Tarjeta 3D:** 128 MB (GeForce 6600, Radeon X700 o superior)

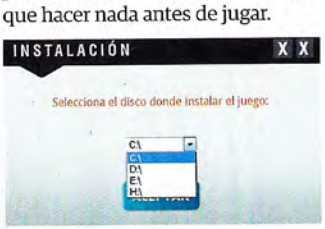
Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.



1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

2 Ya tienes activa tu copia de «Death to Spies Anthology». Comprúebalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Death to Spies Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.

3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



START THE GAME

GAME RACING GT100

Polipiel | SI | NO | NO

Recomendado para:

1,65 m. | 120 Kg. | COLOR

89.95 €

CONSIGUE **900 PUNTOS**

GAME RACING GT200

Polipiel | SI | NO | SI

Recomendado para:

1,85 m. | 120 Kg. | COLOR

119.95 €

CONSIGUE **1.200 PUNTOS**

GAME RACING PRO GT300

Polipiel · SI · 135° · 2D

Recomendado para:

1,85 m. · 150 Kg.

COLOR

149.95 €

CONSIGUE 1.500 PUNTOS

Respaldo reclinable, reposabrazos 4D y altura regulable. ¡Ten el control total de tu puesto de juego!

Iluminación FULL RGB controlada con mando a distancia. ¡Crea tu estilo y marca la diferencia!

GAME RACING ELITE RGB GT400

Polipiel · SI · 135° · 4D

Recomendado para:

1,85 m. · 120 Kg.

FULL RGB

199.95 €

CONSIGUE 2.000 PUNTOS

DESCUBRE LAS NUEVAS SILLAS GAME

MUCHAS MÁS OFERTAS EN GAME.ES

DOOM ETERNAL

¡Desata tu rabia y destroza a los demonios!

INFOMANÍA

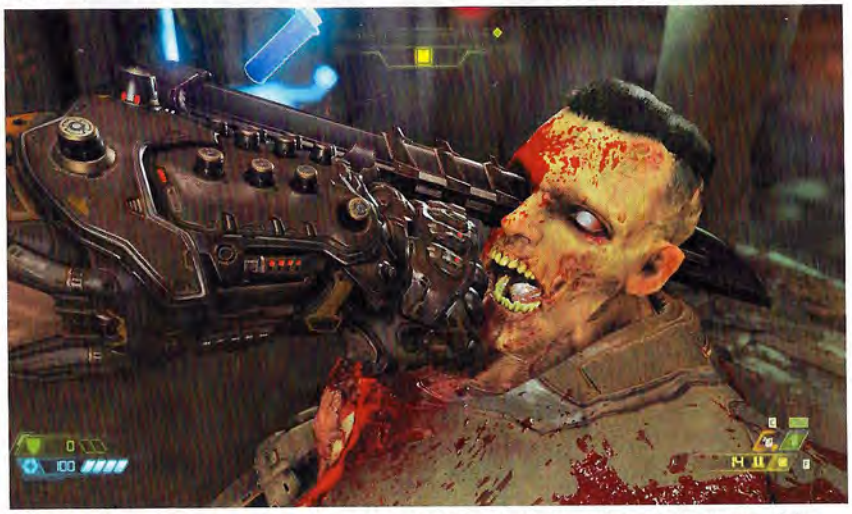
FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Id Software/Bethesda **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 5 **PVP rec:** 59.99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *bethesda.net/es/game/doom*	**Fases:** 10 **Tipos de armas:** 13 (con equipo) **Runas:** 9 **Mejoras de traje:** 5 tipos (20 total) **Mejoras de arma:** Dos modificaciones en armas, disparos alternativos en cada modificación. **Multijugador:** Sí (Battlemode, 2v1)	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Core i5 a 3.3 GHz, Ryzen 3 a 3.1 GHz **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1050 Ti, GTX 1060, GTX 1650, Radeon R9 280, Radeon R9 290, RX 470 **Conexión:** Banda ancha **S.O.:** Windows 7 64 bit	**CPU:** Core i7 7ª generación **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1080 **Conexión:** Fibra óptica **S.O.:** Windows 10 64 bit

¡Tú eres el primero! Ahora, iré a por tus hermanos... Pero llegar hasta los Sacerdotes del Infierno no será fácil, ojo.

La verticalidad de la acción se potencia. Trapecios, paredes que escalar, dobles saltos, impulsos. ¡Parece un plataformas!

¡Viaja por mundos y dimensiones! Ya no hay un único escenario en el que pelear. Es, realmente, un nuevo universo.

¡El Infierno ha llegado a la Tierra! Hordas de demonios han arrasado la gran mayoría del planeta, dirigidos por los sacerdotes del Infierno y la Khan Maykr. ¿Ha llegado el fin del mundo, de verdad?



¡Dispara, destroza, arrasa, aniquila! La brutalidad de «Doom Eternal» y sus ejecuciones deja muy pequeño a su predecesor. Ahora, además, los demonios se pueden destruir poco a poco.

Tras el apocalipsis, solo queda la sed de venganza. Los demonios han llegado a la Tierra, han arrasado más de la mitad del planeta y aspiran a destruir todo rastro de vida. La Khan Maykr, el cerebro detrás de la invasión junto a los tres Sacerdotes del Infierno, han recorrido mundos y dimensiones, asolando todo aquello que han tocado, para saciarse de sangre y almas. No queda esperanza...

Salvo la que trae Slayer.

La de «Doom Eternal» es, en gran medida, la historia del propio protagonista. Id Software nos trae de vuelta al rey de la acción con una profunda renovación en la jugabilidad. Pero no solo eso. Además, el estudio se ha metido a fondo en ampliar las posibilidades de la acción, ha desarrollado una trama profunda y consistente con la propia saga –abundando, claro, en el reinicio de la misma con el «Doom» de 2016–, y los personajes clave con un peso específico en la misma, como Slayer, tienen muchas sorpresas que darte. ¿Cuáles? Para saberlas, amigo, tendrás que jugarte la campaña.

"El rey del género vuelve con nuevas mecánicas y una acción frenética, brutal y más vertical"

Experiencia renovada

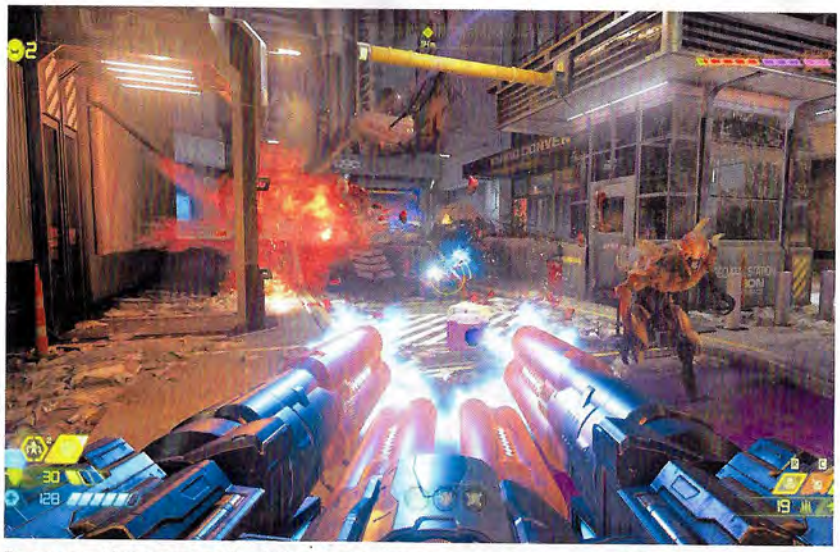
Antes de meternos en harina, dejemos claro que este análisis de «Doom Eternal» se centra únicamente en la campaña individual. La razón es que la versión facilitada a la prensa no tenía aún activo el Battlemode, el nuevo multijugador, solo disponible el mismo día del lanzamiento del juego. Pero ese análisis llegará el próximo mes, descuidad.

En todo caso, la historia arranca como decíamos antes. Y ahí está Slayer, el protagonista, el enviado para detener la invasión infernal. Y debe aprender a hacerlo, dando paso tras paso.

Sí, el arranque de «Doom Eternal» es brutal, pero no tanto como lo será la acción a medida que avancemos. Pero al principio apenas contamos con habilidades para el protagonista, y el arsenal es muy reducido. Sin embargo, esa

SLAYER, EL DESTRUCTOR

La historia de «Doom Eternal» es, en realidad, la del mismo protagonista, Slayer. El único ser capaz de enfrentarse a las fuerzas del Infierno y a aquella que las dirige, la Khan Maykr. Pero, al mismo tiempo, el secreto sobre la verdadera identidad y pasado de Slayer domina toda la trama de «Doom Eternal». A lo largo del juego descubriremos todos los datos que nos permitirán conocer de dónde sale su increíble poder y fuerza.



Las armas tienen un modo de funcionamiento secundario con modificaciones. La Gatling se puede convertir en una torreta móvil o usar un escudo de energía, con el disparo alternativo.

«Doom Eternal» es mucho más que pegar tiros. Los desafíos extra son constantes, la necesidad de mejora, también, y los secretos son abundantes.

¡SÉ CREATIVO EN LA MASACRE!

Como su predecesor, «Doom Eternal» recompensa la creatividad al aniquilar demonios. Y los recursos obtenidos por una sola muerte pueden salvar tu vida.

El uso del equipo del traje de Slayer será tan importante como las mismas armas. Al incinerar a los demonios conseguiremos que suelten refuerzos de armadura.

Las ejecuciones, cuando el demonio esté "parpadeando", nos proporcionará salud, y si usamos la motosierra para descuartizarlos, soltarán munición al morir.

En la parte final del juego conseguiremos, por fin, el Crisol. Una reliquia de los Centinelas, de increíble poder, que es capaz de acabar con los demonios más poderosos. Y, creelo, ¡la necesitarás!

"Las mejoras en armas, traje y poderes son constantes, y es la clave en el diseño de acción"

progresión tiene un enorme sentido, más allá de recoger armas y munición, puesto que Id ha rediseñado por completo la experiencia de juego.

Ahora, Slayer tendrá que acumular experiencia, recoger puntos de traje, runas, cristales, baterías de centinela y mucho más para poder desarrollar sus habilidades. La acción, así, pasa por mejorar en todo: armas, equipo, habilidades y dominar a la perfección todo ello.

Es un salto considerable para la saga, puesto que sin perder un ápice de su esencia –al contrario–, le da una vuelta de tuerca y lleva a «Doom» más allá de donde nunca has imaginado.

¡Y llega la acción!

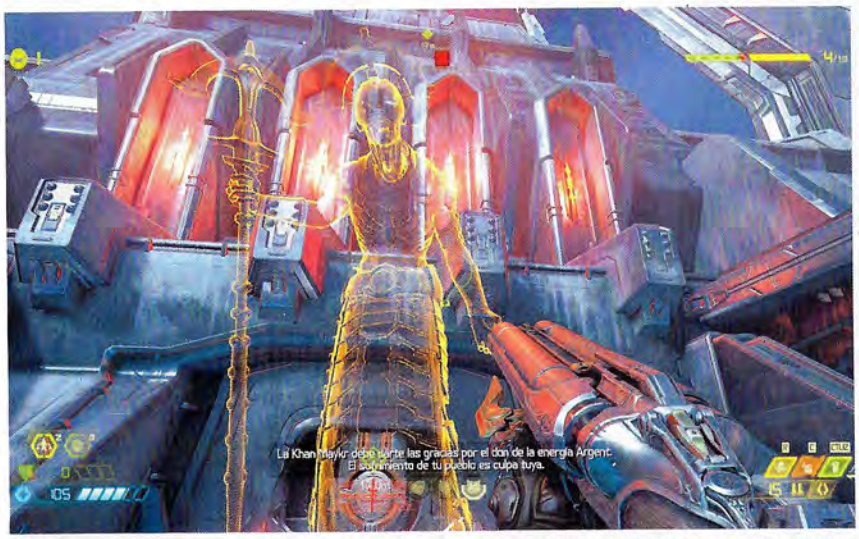
Los primeros compases de «Doom Eternal» –y cada vez que descubrimos una nueva arma, un nueva runa o una ventaja del traje– tienen mucho de tutorial. Pero es necesario, porque la acción ha dado un giro brutal.

Sí, sí. Sabemos que quieres machacar demonios. Tranquilo, lo haces desde el primer minuto. Pero aprendes a manejar todas las herramientas a tu alcance, a la vez. Por ejemplo, a usar el escupellamas. Y la hoja ejecutora. Matar demonios usando las herramientas del traje da recompensas distintas a usando las armas. O las ejecuciones. Y todo ello es necesario, porque puede salvarte la vida en un momento dado. Puedes conseguir armadura, munición o salud, según el método empleado.

Y luego, claro, está la frenética, vertiginosa, casi mareante acción. Porque los demonios te atacan a saco. En hordas. Y se mueven muy, muy rápido. Es tan intenso que notas cómo el corazón se te acelera. Pero eso no estodo, claro, porque luego llegan los diseños de escenario y las nuevas habilidades.

Y es que hemos hablado de las runas y los puntos de traje. Todo ello nos permite potenciar habi-

La fortaleza de la mayoría de los enemigos no es el principal problema. Lo peor es su velocidad de vértigo y que no esperan a atacar de uno en uno. ¡Tienes que moverte continuamente!



La búsqueda de los tres sacerdotes del Infierno marca el objetivo primario del juego. Pero todo nos conducirá, finalmente, a frustrar los planes de la Khan Maykr y a enfrentarnos a todo su poder.

¡EXPLORA, MEJORA, ANIQUILA!

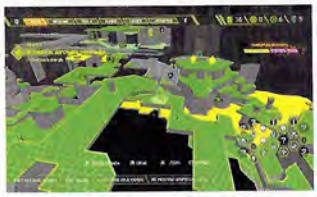
Durante gran parte de las primeras horas de juego «Doom Eternal» nos hace un continuo tutorial, explicando los puntos clave de mejora. Y son muchos.

Las armas son la esencia, pero ahora son más versátiles. Cada una admite dos mejoras, disparos alternativos y niveles de mejora hasta su dominio.

Es importante localizar las runas por el escenario. Aunque solo podemos equipar tres, las nueves que hay potencian diversas mecánicas para crear un estilo.

Los "fantasmas" centinelas nos darán los puntos de traje que potenciarán parámetros de salud, armadura y munición, para ser más poderosos y eficaces en la lucha.

La esencia de «Doom» también se ve en los múltiples secretos y objetos ocultos, de las baterías de centinela a los juguetes. Algunos son muy, muy necesarios.



El fantástico diseño del mapa de cada escenario nos permitirá localizar los puntos calientes con un solo vistazo. Y deja clara la maestría de id como diseñadores.

lidades –o desbloquearlas–, como el doble salto o el doble impulso. Lo que nos permite llegar a los trapecios y barras para agarrarnos y saltar, hacer ataques desde arriba, usar el entorno de forma táctica y, en algunos escenarios, simplemente explorar.

Y están las armas. Ahora, cada arma tiene una doble modificacion que, además, se puedes mejorar hasta conseguir el Dominio total del arma. ¡Alucinante! Y luego, están los desafíos extra, los portales del Slayer –para conseguir llaves o mejoras extra.

No te vamos a contar nada sobre la Fortaleza del Destino, ni los nuevos escenarios –¡geniales!–, ni ciertos personajes y enemigos que vas a encontrar. Es mejor que lo descubras tú mismo. Solo podemos decirte que la campaña de «Doom Eternal» es lo más espectacular en juegos de acción que hemos disfrutado en meses y, si te lo pierdes, merecerás ir al Infierno. Id lo ha vuelto a hacer. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Salva la Tierra de la invasión demoníaca! Métete en la piel del Slayer y dispara, salta, pega, descuartiza, desmiembra y aniquila a tus enemigos, mientras descubres toda la verdad sobre tus orígenes.

LO QUE NOS GUSTA

- Acción vertiginosa, frenética, brutal. ¡El caos salvaje!
- El diseño general de los escenarios. ¡Fantástico! Potencia la acción vertical y el componente táctico.
- El desarrollo y progresión de habilidades, arsenal y traje. Es magistral y se ajusta a la curva de dificultad.
- Los múltiples secretos, zonas ocultas, ítems, guiños a la saga... ¡Y la banda sonora! Es absolutamente brutal.

LO QUE NO NOS GUSTA

- En algunos escenarios, el abuso de plataformas, trapecios y exploración basada en saltos e impulsos.
- No haber podido probar el multijugador aún.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Creíamos que, después del impresionante reinicio de la saga con «Doom» en 2016, id lo tendría complicado para elevar el listón. Nos equivocamos. «Doom Eternal» es una auténtica obra maestra de la acción en primera persona, y amplía, expande y supera todo lo visto en su predecesor. Es un juego absolutamente imprescindible para el fan.

LA NOTA 93

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 89

LA REFERENCIA

DOOM
El reinicio de la saga más mítica de la acción en primera persona nos trajo un juego brutal, con una jugabilidad de vértigo, ahora mejorada.

ALTERNATIVAS

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER
Nota: X89 **MM 294**

BORDERLANDS 3
Nota: 86 **MM 291**

ORI & THE WILL OF THE WISPS

¡Déjate atrapar por la belleza del bosque!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Moon Studios/Xbox Game Studios
- **Distribuidor:** Microsoft
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 29.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.orithegame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Áreas del bosque:** 9
- **Habilidades principales:** 12
- **Fragmentos espirituales:** 31
- **Proyectos de Grom:** 7
- **Pruebas espirituales:** 8
- **Recuerdos:** 7
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

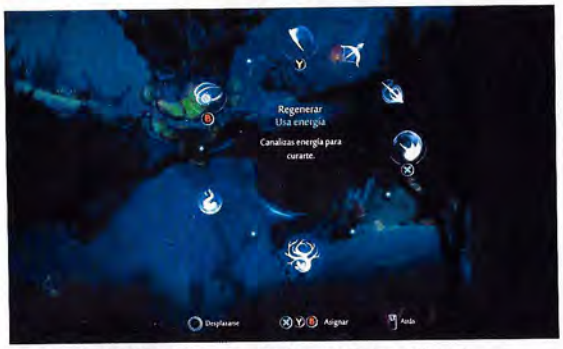
LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4460, Athlon X4
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 950, Radeon R7 370
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 10 (18362.0 o superior)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit (última actualización)

¡Lucha con grandes enemigos! Como Aullido. Y su aterradora presencia se potencia con el uso magistral del color y el sonido.



Las doce habilidades principales de Ori se deben ir alternando según las necesidades del escenario y el objetivo.

Los enemigos nos atacan por tierra, agua y aire. Eso sí, en un lugar del bosque estaremos a salvo: los claros del Manantial.

¡Vive la nueva aventura de Ori y disfruta de la belleza de las plataformas! Sumérgete en un vendaval audiovisual arrollador con uno de los mejores juegos que vas a disfrutar en 2020.

La corrupción ha asolado el bosque, las aguas, las ciénagas, el manantial... Pero, además, ha dejado todo plagado de trampas, obstáculos y peligrosas criaturas que amenazan a Ori.

El comienzo de la historia recuerda la tristeza, pero mira hacia la esperanza. Ku hizo posible el milagro. La vuelta de la vida al bosque, con el nacimiento de la buhita, llenó todo de luz y felicidad. Pero la felicidad no dura. Mientras Ori y Ku disfrutaban de sus primeros vuelos, un accidente acabó con la pequeña perdida, asustada y desvalida. Y Ori era el único que podía hacer algo. Pero en esa búsqueda iba a encontrar algo que no se esperaba. Algo oscuro y temible.

De regreso al bosque

Cuando hace cinco años Moon Studios nos enamoró con «Ori & The Blind Forest», dándole una perspectiva tan sorprendente y fascinante a las plataformas, esperábamos con ansiedad el regreso de Ori. Y no solo no ha defraudado, sino que nos ha sumergido de tal modo en su mundo de fantasía, naturaleza, saltos, acción, monstruos y habilidad, que podemos afirmar desde ya que es un firme candidato a Juego del Año por su absoluta maestría tanto técnica como en diseño y jugabilidad. Es una auténtica maravilla para los fans del género, y uno de esos juegos imprescindibles en cualquier colección. Y en cuanto lo pruebes, te darás cuenta del porqué.

"Ayuda a Ori a rescatar a Ku, en una fantasía de plataformas, naturaleza, color y jugabilidad"

Para empezar, «Ori & The Will of the Wisps» es uno de esos juegos que, por mucho que se repita, hay que ver en movimiento para apreciar todo lo que es capaz de ofrecer. Empezando por lo más evidente: los gráficos.

Una sinfonía de color

Puede parecer algo redundante decir, hoy en día, que un videojuego de primera debe tener un buen apartado gráfico. Pero es que lo de Moon Studios va mucho más allá. «Ori & The Will of the Wisps» es una lección magistral del uso del color y la iluminación. Utiliza con profusión el canónico "teal & orange" de manera perfecta, pero es que, además, cada uso de colores cálidos y fríos, grises, negros, bri-

¡UNA AVENTURA LLENA DE AMOR!

La nueva aventura de Ori, además de un fantástico juego de acción, plataformas y exploración, es una hermosa historia de amor y amistad. Y de camaradería. La búsqueda de Ku, la desaparecida buhita, el rayo de esperanza que devolvió la vida al arrasado bosque, es el eje de una trama que transmite emociones a través de su magistral diseño de narrativa, personajes, visual y musical. Una sinergia perfecta, en fin.

Los habitantes del bosque y la ciénaga, como Kwolok, están en armonía con la naturaleza. La llegada de la corrupción y la oscuridad los ha sumido en la tristeza, así como destruido esa armonía.

EXPLORA Y DEFINE TU ESTILO

Desbloquear las habilidades de Ori exige tiempo y paciencia, exploración y combate. Pero permiten definir un estilo propio en ambas facetas.

Los fragmentos espirituales, las habilidades... Poco a poco hay que conseguir que Ori aumente su poder y pueda realizar nuevas acciones para explorar y combatir.

La consulta del mapa se vuelve imprescindible ya desde el inicio. La localización de objetivos y puntos calientes es vital para avanzar y desbloquear nuevos caminos.

Llegar hasta la pequeña Ku no es fácil. Pero todo no acaba ahí. Los mayores desafíos y peligros empiezan justo en ese momento. Y los enemigos son temibles.

No solo es cuestión de saltar y golpear. Moon Studios ha plagado de sutiles puzles todo el mundo de juego. Son desafiantes, pero todos lógicos y claros.

llos, efectos, etc. es, sencillamente, perfecto. Algo para enseñar en cualquier escuela de diseño o cine. Y es que también hay mucho de narrativa cinematográfica audiovisual, porque la BSO es brillante. ¡Absolutamente impresionante! Puedes pensar en Pixar y sus mejores obras y no tiene nada que envidiarles. Nada.

Y luego, claro, está el diseño de acción. La progresión de las habilidades de Ori es magistral. El diseño de los escenarios es un espectáculo, y aquí hay que ver cómo cambia la narrativa audiovisual según la evolución de la corrupción o cuando liberamos al mundo de la oscuridad. Te deja en shock.

La jugabilidad es impecable. Ajuste al píxel, perfecta respuesta, variedad de combinación de habilidades y armas... Lo que Moon Studios ha conseguido con esta nueva entrega de la sega es tan meritorio que, insistimos, hay que jugarlo para creerlo. Simplemente, te enamora. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Ayuda a Ori a rescatar a la buhita Ku de la oscuridad. Salta, corre, pelea, planea, bucea y lucha contra la corrupción del bosque mágico, para salvar a tu amiga en una aventura de amor, amistad y acción.

LO QUE NOS GUSTA

- El magistral uso del color y el sonido para potenciar la narrativa. El apartado visual es realmente fabuloso.
- El perfecto incremento de la curva de dificultad y la progresión en las habilidades y armas de Ori.
- Jugabilidad impecable; ajuste al píxel. ¡Sensacional!

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunos momentos puntuales de "parón" en que te encuentras sin saber muy bien hacia dónde ir o como desbloquear un camino. Pocos, pero los hay.
- Ciertos picos de dificultad inesperados.
- Algún pequeño bug, pero seguro que se arreglarán.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Moon Studios, aunque parezca mentira, se ha superado y ha sido capaz de mejorar la maravilla que es «Ori and the Blind Forest». Este segunda parte es una auténtica obra de arte. Su jugabilidad es sensacional, su espectáculo audiovisual te deslumbra. Es casi imposible no sufrir el síndrome de Stendhal nada más sumergirte en este mundo fascinante.

LA NOTA 92

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 91 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 90

LA REFERENCIA

ORI & THE BLIND...
El primer juego de Moon Studios fue un absoluto hallazgo. Una auténtica maravilla audiovisual, cuya narrativa y jugabilidad ahora se potencian.

ALTERNATIVAS

KUNAI
Nota: 75 **MM 296**

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET
Nota: 85 **MM 296**

Sam, antiguo marine, quiere llegar a casa, en San Diego, tras acompañar a Artyom. Pero el camino será peligroso. Por fortuna, se topa con otro americano, Tom, que ha conseguido un... ¡submarino nuclear ruso!

Pilotar barcas es una constante. Vladivostok está inundado y solo así se puede llegar a ciertas zonas.

La parte final de la aventura nos exige ir equipados contra la radiación. Y no es lo único peligroso que hay.

El uso de la visión nocturna sigue siendo un gran aliado, sobre todo a la hora de atacar de forma sigilosa.

Mejorar armas y equipo se convierte, de nuevo, en uno de los pilares de la acción en este DLC del juego.

METRO EXODUS: SAM'S STORY

Sigue luchando por la supervivencia

ALTERNATIVAS

S.W. JEDI FALLEN ORDER
Nota: 89 **MM 294**

TERMINATOR: RESISTANCE
Nota: 81 **MM 284**

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** 4A Games/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 17.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.metrothegame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4440
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 6.75 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670, GeForce GTX 1050, Radeon HD 78700

Artyom y Anna encontraron su destino, pero en el grupo que salió de Moscú a bordo del Aurora había más supervivientes que tenían sus propios horizontes. Uno era Sam, un marine americano al que el apocalipsis le pilló en Rusia y que ahora, tras haber cumplido acompañando a Artyom, desea volver a casa. Una tarea nada sencilla, teniendo en cuenta que la civilización, prácticamente, ha desaparecido. Pero, como se suele decir, la esperanza es lo último que se pierde y Sam es un experto luchador.

A por el combustible

La trama en torno a la que gira «Sam's Story» nos lleva a encontrarnos –cosas del azar y de los guiones– a Tom, otro americano exiliado y que se ha convertido en jefe de un grupo de supervivientes, que posee un submarino nuclear ruso. Tom promete a Sam ayuda, pero le pide que consiga el combustible necesario para hacer funcionar el submarino. Ello le lleva a conocer al capitán, el antiguo... capitán, sí, del submarino, que conoce la ubicación del combustible. Y el periplo, los desafíos, peligros y enemigos que se cruzarán entre Sam y su objetivo, constituye el grueso de «Sam's Story».

De este atractivo DLC para «Metro Exodus» se puede decir que coge toda la esencia del juego principal, añade algunos personajes y situaciones interesantes e, incluso, aporta ciertas novedades en las armas, pero sin perder un ápice su corazón: mejora de equipo y armas, exploración con ansia en busca de recursos, combate con enemigos humanos y criaturas mutantes, algunas secuencias realmente intensas... Pero, con todo, y siendo un buen DLC, la irregularidad se instala por momentos como la atmósfera dominante.

A veces, la dificultad se dispara, te da la sensación de que el juego fuerza la presión artificialmente y alarga demasiado ciertas situaciones. Es desafiante y, en general, divertido, pero con muchos altibajos. Eso sí, aporta ementos llamativos, como una buena dosis de humor en ciertas escenas que humanizan a los personajes. Pero también bugs extraños, aunque seguro que se irán arreglando. Divertido, pero irregular. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

La historia de Sam, tras dejar a Artyom, abunda en los conocidos mecanismos de «Metro Exodus», pero no resulta tan sorprendente ni redondo. Tiene buenos momentos y bastantes altibajos.

LA NOTA 70

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 77** METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 80**

Llénate de barro hasta las orejas con el mejor simulador de Supercross. Carreras emocionantes, intensas, múltiples modos y hasta la posibilidad de controlar la cámara para tomar fotos así de espectaculares.

La práctica en los campos de entrenamiento te ayuda, y mucho, a dominar la técnica y la física.

El editor de pistas es un gran extra, pero es de lo más incómodo de manejar. Nada intuitivo.

MONSTER ENERGY SUPERCROSS 3

¡Disfruta del barro como un niño pequeño!

ALTERNATIVAS

MOTOGP 19
Nota: 82 **MM 289**

F1 2019
Nota: 89 **MM 290**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo/Simulación
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Milestone
- **Distribuidor:** Milestone
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 49.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *supercrossthegame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4460 a 3.2 GHz, AMD A10 7850K a 3.7 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, Radeon R7 370X

La técnica por encima de todo. La física como base para el control. En los juegos de velocidad, la habilidad suele ser tan determinante como ser el más rápido. Pero en «Monster Energy Supercross 3», la nueva entrega de la saga de Milestone, lo es todo.

Las pruebas de Supercross en circuitos cerrados son un espectáculo de velocidad, gasolina, ruido, saltos, competición y barro por todas partes. Y, como decíamos, la técnica es un apartado clave para conseguir la victoria. No controlar bien el equilibrio en un salto, tomar con demasiada velocidad uno de los montículos del trazado o no afrontar una curva correctamente pueden dar al traste con una carrera perfecta. Los errores en todas las competiciones de velocidad se pagan caros. En «Monster Energy Supercross 3» son definitivos. Una equivocación y prácticamente estás fuera, porque recuperar posiciones –y más con una IA agresiva como la del juego de Milestone– es complicadísimo. Así que tenlo claro. Este no es un juego para todos y hay que echarle paciencia y horas de práctica.

Competición total

La oferta de pruebas que tiene «Monster Energy Supercross 3» es abundante. Tiene categorías de 450SX y 250SX, cuenta con 15 ciruitos oficiales, más de 100 corredores, seis equipos. Incluso podemos crear nuestro piloto o competir como piloto femenino, lo que es un aliciente. También podemos elegir compañero, crear un equipo y escoger patrocinador. Una forma de meterte en la competición oficial al completo.

Pero, como decimos, aquí la técnica es clave, así que los complejos de entenamiento se convierten en tu mejor herramienta para prepararte adecuadamente para las carreras. Vas a estar aquí mucho tiempo hasta controlar a la perfección la moto.

Como extra, Milestone incluye un editor de pistas. Una idea estupenda. Pero no tanto el sistema de manejo. Farragoso, pesado, nada intuitivo. Desde luego, los muy fans lo exprimirán con paciencia y ganas, pero que una herramienta así sea tan poco manejable no es lógico. Siempre te quedará correr y disfrutar del barro, eso sí. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

La nueva entrega de la saga de Milestone apuesta aún más por la simulación, el control y la necesidad de pracicar la técnica para conseguir la victoria. Muy bueno, pero no para todos.

LA NOTA 76

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 76 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72

Capcom nos trae una nueva colección de sus juegos clásicos. En esta ocasión «Mega Man Zero/ZX Legacy Collection» nos ofrece seis juegos reunidos en un pack, de las subsagas aparecidas en las portátiles Nintendo.

¿Con filtros o píxeles, a lo clásico? Las opciones gráficas permiten jugar en el modo nativo o retocado.

Los dos juegos de la serie «ZX» tiene los textos traducidos, a diferencia de los «Zero», todos en inglés.

El enfrentamiento con grandes jefes es una constante, desde el inicio, en todos los juegos.

El modo ZChaser nos ofrece la oportunidad de competir contra un "ghost" de la IA en contrarreloj.

MEGA MAN ZERO/ZX LEGACY COLLECTION

¡Acción, robots y plataformas!

ALTERNATIVAS

WILLY JETMAN
Nota: 87 **MM 296**

BLOODSTAINED: RITUAL...
Nota: 91 **MM 290**

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 29.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *megaman.capcom.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 550 a 3.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7850
- **S.O.:** Windows 7 64 bit

Lo de Capcom en las últimas temporadas es de las estrategias más inteligentes que ha tenido una compañía tan veterana como la japonesa en la industria. Echando mano de su enorme catálogo histórico, nos está sorprendiendo con remakes a lo grande –como los de «Resident Evil»– junto a packs de clásicos "menores" –dicho con todo el respeto– que están aterrizando en Steam de manera regular. Konami también ha hecho algo parecido, pero no de forma tan constante.

Quizá lo de exprimir tanto títulos antiguos puede ser acusado de falta de ideas. Pero también hay que verlo desde el otro lado, al tener la oportunidad de disfrutar en PC de juegos que solo aparecieron en otras plataformas, como las portátiles de Nintendo, y como es el caso de este «Mega Man Zero/ZX Legacy Collection». Seis juegos en total en los que no falta acción, plataformas, disparos, robots, desafíos, enemigos carismáticos y, si así lo prefieres, píxeles gordos como centollos.

Una gran colección

Cuatro juegos de la serie «Zero» y dos de «ZX» conforman el pack de la colección. Las historias de «Zero» siempre nos enfrentan al ejército de Neo Arcadia, en una historia de virus, guardianes y cibernética. En estos juegos personajes como el propio Ciel, la científica de la resistencia, repiten. Y las dinámicas de acción son bastante similares en todos, aunque se nota de forma clara la evolución de uno a otro y cómo se potencian las habilidades, acciones y posibilidades en la jugabilidad.

En la saga «ZX» tenemos dos personajes distintos, Grey y Ashe, pudiendo jugar con uno u otro. La acción transcurre 200 años después de la saga «Zero» y, asimismo, la jugabilidad es también distinta, con diferente narrativa, desarrollo y diseño de mapas.

En todos los juegos el apartado técnico, pese a ciertas mejoras, no es lo más destacable. Se puede jugar con la apariencia original o con filtros que suavizan perfiles. La calidad general es buena, pero no se trata de un auténtico remake. Una colección completa, variada, divertida y llena de extras, aunque no sobresaliente. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Acción, plataformas, grandes jefes, robots... Dos de las series alternativas de «Mega Man» más conocidas en Nintendo se reúnen en un pack algo irregular, pero lleno de variedad y diversión.

LA NOTA 70

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 66** METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 80**

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. OVERWATCH (12)
   Acción · Activision Blizzard
2. THE ELDER SCROLLS ANTHOLOGY (18)
   Rol · Bethesda
3. DIABLO III BATTLECHEST (16)
   Rol · Activision Blizzard
4. WORLD OF WARCRAFT (12)
   Rol Online · Activision Blizzard
5. DIABLO III (16)
   Rol · Activision Blizzard
6. LOS SIMS 4 (12)
   Simulación · Electronic Arts
7. TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 (18)
   Acción · Ubisoft
8. RED DEAD REDEMPTION 2 (18)
   Aventura · Electronic Arts
9. FOOTBALL MANAGER 2020 (3)
   Deportivo · Koch Media
10. ANTHEM (16)
    Acción · Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para AEVI de febrero de 2020.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2020 (3)
   Deportivo · SEGA
2. MINECRAFT (7) (DESCARGA)
   Simulación · Mojang
3. DOOM ETERNAL WITH STEEL POSTER (18)
   Acción · Bethesda
4. ORI AND THE BLIND FOREST DEF. ED. (7)
   Acción/Plataformas · Microsoft
5. DOOM ETERNAL DELUXE EDITION (18)
   Acción · Bethesda
6. CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02 (3)
   Simulación · Mojang
7. FLIGHT SIMULATOR 2020 X DELUXE ED. (3)
   Simulación · PixelClassics
8. NEW WORLD (16)
   Rol Online · Amazon Games
9. FOOTBALL MANAGER 2019 (3)
   Deportivo · SEGA
10. NEW WORLD DELUXE EDITION (16)
    Rol Online · Amazon Games

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de marzo de 2020.

U.S.A

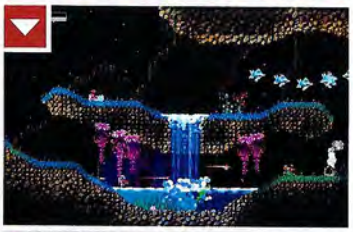
1. THE SIMS 4
   Simulación · Electronic Arts
2. CYBERPUNK 2077
   Rol · Warner Bros. Interactive
3. TES ONLINE GREYMOOR COLLECTOR'S ED.
   Rol Online · Bethesda
4. SID MEIER'S CIVILIZATION VI
   Estrategia · 2K Games
5. STAR WARS JEDI FALLEN ORDER
   Acción · Electronic Arts
6. THE SIMS 3 STARTER PACK
   Simulación · Electronic Arts
7. APEX LEGENDS LIFELINE EDITION
   Acción · Electronic Arts
8. FARMING SIMULATOR 19 PLATINUM ED.
   Simulación · Maximum Games
9. WOW 15TH ANNIVERSARY COLL. ED.
   Rol Online · Activision Blizzard
10. APEX LEGENDS BLOODHOUND EDITION
    Acción · Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com de a la 2ª semana de marzo de 2020.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 WILLY JETMAN ASTROMONKEY'S REVENGE



ACCIÓN/PLATAFORMAS · LAST CHICKEN GAMES
BADLAND GAMES · 12.49 €

Un indie español imprescindible por su perfecta combinación de jugabilidad, diversión, variedad, diseño artístico y sus múltiples guiños a títulos clásicos legendarios de hace décadas.

COMENTADO EN MM 296 · PUNTUACIÓN: 87

3 ORI & THE WILL OF THE WISPS

N

PLATAFORMAS/ACCIÓN · MOON STUDIOS/XBOX GAME STUDIOS
MICROSOFT · 29.99 €

El regreso de Moon Studios nos trae una auténtica obra de arte audiovisual. La nueva aventura de Ori es una maravilla de jugabilidad, y un espectáculo gráfico y sonoro como no imaginas.

COMENTADO EN MM 297 · PUNTUACIÓN: 92

4 RUNNER HEROES

PLATAFORMAS/RUNNER · IKIGAI PLAY
IKIGAI PLAY · 19.99 €

Con estilo de vieja escuela, IKIGAI Play nos ofrece un desafío exigente, divertido y que pone a prueba la precisión, sincronización, habilidad y concentración para superar sus 47 niveles.

COMENTADO EN MM 295 · PUNTUACIÓN: 86

9 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

ROL/AVENTURA · OBSIDIAN
KOCH MEDIA · 49.95 €

Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

COMENTADO EN MM 277 · PUNTUACIÓN: 90

10 STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

ACCIÓN/AVENTURA · RESPAWN ENTERTAINMENT/EA
ELECTRONIC ARTS · 39.95 €

Respawn ha dado con la fórmula para crear el mejor título de Star Wars para un jugador, que reúne toda la esencia de la saga, una jugabilidad espectacular y una diversión continua.

COMENTADO EN MM 294 · PUNTUACIÓN: 89

11 DRAGON BALL Z KAKAROT

ROL/ACCIÓN · CYBERCONNECT2 CO/BANDAI NAMCO
BANDAI NAMCO · 59.99 €

Si tu sueño fue vivir alguna vez dentro del universo Dragon Ball Z, «Kakarot» te ofrece la mejor oportunidad. Un JDR que recrea la serie anime a la perfección, con Goku y sus amigos.

COMENTADO EN MM 295 · PUNTUACIÓN: 82

LA SELECCIÓN DEL LECTOR

En este apartado podrás ver los mejores juegos de cada género, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya. Tus votos son los que deciden cuál se convierte en el mejor título cada mes.

NOTA: Estos son los más votados en los siete géneros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol) según las preferencias de los lectores. Se destaca el título más votado por cada género, con el porcentaje correspondiente a los juegos de ese género concreto, en base a la antigua lista de cinco destacados.

ESTRATEGIA

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

La antigua China se ha convertido en la favorita de los estrategas.

31% de las votaciones

MM 288 · PUNTUACIÓN: 86
CREATIVE ASSEMBLY/SEGA · KOCH MEDIA

ACCIÓN

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

El mejor juego de Star Wars de los últimos años, sin duda.

32% de las votaciones

MM 294 · PUNTUACIÓN: 89
RESPAWN/EA · ELECTRONIC ARTS

AVENTURA

RED DEAD REDEMPTION 2

Una auténtica obra maestra en narrativa, diseño y jugabilidad.

42% de las votaciones

MM 293 · PUNTUACIÓN: 93
ROCKSTAR · TAKE 2

1 DOOM ETERNAL

ACCIÓN ■ ID SOFTWARE/BETHESDA
KOCH MEDIA ■ 59.99 €

Id Software lo ha vuelto a hacer. Superan todo lo visto en «Doom», le dan una vuelta completa a la jugabilidad, añaden más mecánicas, más potencia a las armas, más habilidades para el protagonista, nuevos demonios, escenarios, desafíos, ejecuciones, brutalidad... ¡Una obra maestra de la acción!

COMENTADO EN MM 297 ■ PUNTUACIÓN: 93

5 JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

ACCIÓN/PLATAFORMAS ■ TYPHOON STUDIOS
505 GAMES ■ 29.99 €

Investigar un planeta alienígena nunca fue tan divertido como en el juego de Typhoon Studios. Acción, exploración, plataformas, una dirección artística magistral y jugabilidad genial.

COMENTADO EN MM 296 ■ PUNTUACIÓN: 95

6 CONAN EXILES

ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM
KOCH MEDIA ■ 39.95 €

Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

7 CONTROL

ACCIÓN/AVENTURA ■ REMEDY ENTERTAINMENT
505 GAMES ■ 59.99 €

Remedy ha vuelto a lo grande. «Control» resume toda la experiencia del estudio con un juego plagado de acción, poderes paranormales, una gran historia y un mundo alucinante.

COMENTADO EN MM 291 ■ PUNTUACIÓN: 90

8 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO

Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

12 THE OUTER WORLDS

ROL/ACCIÓN ■ OBSIDIAN
PRIVATE DIVISION ■ 59.99 €

Obsidian deja a un lado el rol de estilo clásico y vuelve a los mundos 3D de ciencia ficción. Un JDR que engancha, divierte y ofrece una pulida jugabilidad, en un universo futurista.

COMENTADO EN MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 81

13 RED DEAD REDEMPTION 2

ACCIÓN/AVENTURA ■ ROCKSTAR
TAKE TWO ■ 59.99 €

Por fin ha llegado al PC. Un western que se vive como una película. Una obra maestra de la narrativa, el diseño de personajes, la ambientación y la dirección artística. ¡Imprescindible!

COMENTADO EN MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 93

14 RAGE 2

ACCIÓN ■ ID SOFTWARE/AVALANCHE/BETHESDA
KOCH MEDIA ■ 49.95 €

Vertiginoso, enorme, gamberro y violento. Salvaje y brutal. Jugable hasta límites inconcebibles y divertido como él solo. La alianza entre id y Avalanche nos trae un juego explosivo.

COMENTADO EN MM 288 ■ PUNTUACIÓN: 89

15 KATANA ZERO

ACCIÓN/PLATAFORMAS ■ ASKIISOFT
DEVOLVER DIGITAL ■ 12.49 €

Brutal, sangriento, salvaje, fascinante y divertido a más no poder. No te dejes engañar por su estética retro: «Katana Zero» es un juegazo para adultos. Además, rebosa originalidad.

COMENTADO EN MM 288 ■ PUNTUACIÓN: 91

ROL

THE OUTER WORLDS

La fantasía de ciencia ficción de Obsidian es el nuevo favorito.

33% de las votaciones

MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 81
OBSIDIAN ■ PRIVATE DIVISION

VELOCIDAD

F1 2019

La entrega más reciente de la saga de Codemasters es genial.

33% de las votaciones

MM 290 ■ PUNTUACIÓN: 89
CODEMASTERS ■ KOCH MEDIA

SIMULACIÓN

LOS SIMS 4

Los incombustibles Sims siguen mandando en la sim...ulación.

38% de las votaciones

MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
MAXIS / EA ■ EA

DEPORTIVOS

PES 2019

La última edición de «Pro Evolution Soccer» se sitúa líder.

32% de las votaciones

MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 80
KONAMI ■ KONAMI

La iniciativa para dar el salto

Descubre todos los detalles

digital completamente gratis!!!

en www.fxinteractive.com

FX STORE

IRON HARVEST

1920+

¡Bienvenido al frente de guerra dieselpunk!

La Gran Guerra acabó en 1918, pero en la siguiente década, tan solo un par de años después, arrancó una nueva contienda donde la tecnología marcó el ritmo de los combates. Sí, es así. Lo es en la realidad alternativa de «Iron Harvest». ¡Es la guerra!

Tras la Gran Guerra, llega la nuevo Guerra Mecánica. Europa, década de 1920. La tecnología bélica de la Primera Guerra Mundial ha llevado a un avance incontenible y tres nuevos bandos luchan por el poder.

¡LA GRAN GUERRA MECÁNICA!

Tanques mucho más que tanques. Los Sistemas Armados son lentas, pero potentísimas máquinas de guerra como los cañones antimechas, morteros andantes y tanques pesados. Y, ojo, habrá que controlar su potencia.

Infantería mecanizada total. Exoesqueletos, mechas descomunales y máquinas andantes, con 30 tipos distintos, se podrán disfrutar en el juego. Su potencia y tamaño variarán, desde los más ligeros y versátiles, a pesados y brutales.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** KING Art/Deep Silver
- **Fecha prevista:** 1 de septiembre de 2020

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia bélica** con combates en tiempo real.
- Se ambientará en una **realidad histórica alternativa**, tras la Primera Guerra Mundial, en la década de 1920.
- Habrá **tres facciones en conflicto**: Polania, el Imperio Sajón y Rusviet.
- Cada facción tendrá **tres héroes, con habilidades especiales** de mando.
- Cada facción tendrá su propia **campaña, con más de 20 misiones** en total, por toda Europa.

Todo aquello relacionado con los "what if", los "¿y si?", suele dar mucho juego con las distopías históricas. ¿Y si Colón no hubiera descubierto América? ¿Y si Alemania hubiera ganado la Segunda Guerra Mundial? De ahí han salido obras –libros, películas, juegos– que nos presentan realidades alternativas en las que todo lo conocido se presenta desde una perspectiva familiar, pero diferente. Hemos tenido juegos tan estupendos como la serie «Wolfenstein», por ejemplo, en los últimos años. Y, dentro de unos meses, volveremos a la Europa de principios del s.XX con «Iron Harvest», que nos llevará a una nueva guerra, tras el final de la Primera Guerra Mundial, con tres bandos enfrentados, salidos de los rescoldos de la Gran Guerra: Polania, el Imperio Sajón y Rusviet. Tres bandos que lucharán por el poder en el continente y el dominio de la nueva tecnología derivada del anterior conflicto. Una tecnología que ha producido bestias mecánicas que conforman los nuevos ejércitos: mechas, tanques descomunales y máquinas de guerra nunca vistas. Literalmente.

La Nueva Gran Guerra

Europa se intenta recuperar de la Gran Guerra. Las ciudades se reconstruyen y en el campo comienza la edad de la Cosecha del Hierro. Los agricultores descubren los restos de enormes máquinas que combatieron en las batallas. Pero, en el caos, una nueva amenaza surge. Fuerzas secretas quieren desestabilizar países enteros, para que resurja el conflicto y así conseguir el poder absoluto sobre el continente. Ha comenzado la Nueva Gran Guerra Mecánica.

Lo que KING Art ha planteado con «Iron Harvest» es un juego de estrategia bélica en tiempo real donde se unen la historia alternativa, la estética "steampunk" reconvertida en "dieselpunk", la fantasía de los mechas y la esencia de los juegos más canónicos del

"Tradición bélica y tecnología "dieselpunk" se unen en una estrategia única, llena de mechas"

¡Hombre y máquina juntos en combate! La Gran Guerra marcó la aparición de unidades mecanizadas, pero «Iron Harvest» llevará la tecnología de la época a un nivel inimaginable, en un alarde de diseño "dieselpunk" que quita el hipo.

género. El resultado promete ser tan espectacular como muestran las imágenes. Enormes máquinas de guerra bípedas, tanques descomunales que se mueven como arañas, infantería humana flanqueando a estos ingenios y explosiones, táctica, combates y mucha diversión.

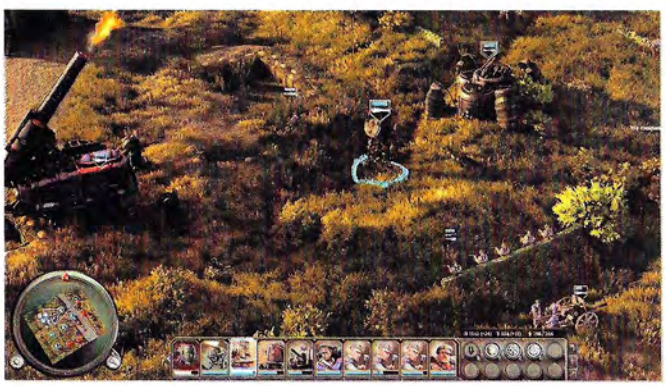
Tres campañas para la Nueva Guerra

Las tres facciones de «Iron Harvest» tendrán cada una su propia campaña. En total, el juego ofrecerá algo más de 20 misiones, amén de escaramuzas y partidas multijugador –que podremos configurar a nuestro gusto–. Además, cada facción contará con tres héroes con habilidades especiales. No hablamos de personajes mágicos con poderes, sino generales con capacidades tácticas únicas, que nos permitirán desplegar distintas estrategias en el campo de batalla. Y, claro, tendremos a las máquinas. Muchas máquinas. Muchos mechas. De los más de 40 tipos de unidades distintos que

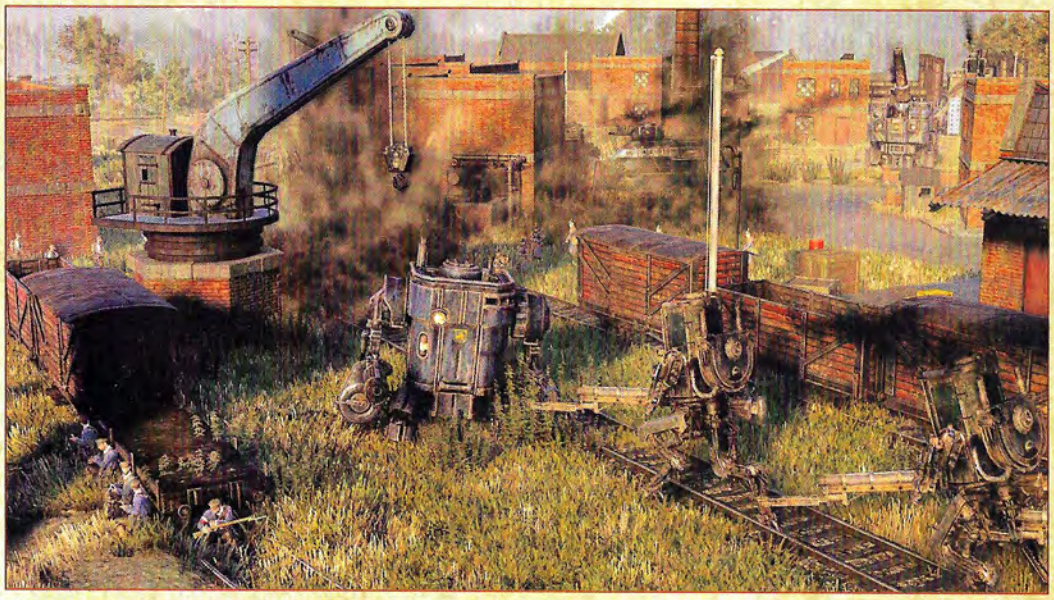
"Tres facciones, con tres héroes únicos cada una, lucharán por el poder tras la Gran Guerra"

UNIDADES EXTRAVAGANTES PARA UN DESPLIEGUE ESTRATÉGICO DE GRANDES GENERALES

La combinación de historia alternativa con las reglas más canónicas de la estrategia en tiempo real, nos permitirá desplegar tácticas innovadoras e inéditas en los combates de «Iron Harvest» gracias a las unidades mecánicas.



Elementos clásicos del género como el entorno y su uso táctico, los grupos de unidades, la infantería, etc. reforzarán su potencial con los variados diseños "dieselpunk" mecánicos, con más de 40 unidades distintas por facción.



El entorno será un elemento táctico clave en los combates. A veces, contar con unidades más ligeras y versátiles, aunque no excesivamente potentes, nos permitirá desplegar un combate más efectivo en entornos de difícil acceso.

tendremos en «Iron Harvest», 30 serán de máquinas de guerra, lo que es significativo de la importancia del diseño "dieselpunk" que el estudio presenta como credencial del juego.

Estas máquinas, además, no serán totalmente autónomas. No son robots. Muchas precisarán del apoyo y escuadrones de infantería para ser operativas, lo que obligará a tomar decisiones críticas a la hora de colocar nuestras unidades en el campo de batalla.

Por otro lado, la potencia de fuego de algunas máquinas, como los Sistemas Armados, serán brutales, y dirigir de forma precisa y cuidadosa los disparos será vital si no queremos que el ataque acabe en desastre. ¡Alístate ya para la Nueva Guerra Mecánica! **A.P.R.**

MICK GORDON

MÚSICO. COMPOSITOR. DISEÑADOR DE SONIDO. RESPONSABLE DE B.S.O. DE JUEGOS DE ACCIÓN. 35 AÑOS.

Nacido en Australia, casi toda su carrera musical –desde que arrancó en 2002– se ha centrado en la composición de bandas sonoras para videojuegos. Especialmente, de acción.

En sus propias palabras, considera el papel de la música como una traducción del mundo en el que existe, y no solo como un acompañamiento. Según se lee en su web (*mick.gordon.com*) "usa una gama de diseño de sonido musical moderno y técnicas de composición tradicionales para no verse limitado por ningún género en particular".

Trabajó en Pandemic Studios como diseñador de sonido para «Destroy All Humans 2!», en 2006. De ahí, pasó a trabajar en la música de «Killer Instinct» y el reinicio de la saga «Wolfenstein», trabajando en sus dos partes.

En 2016 tomó el relevo de gente como Trent Reznor y Chris Vrenna, que trabajaron con id Software en juegos como «Quake» y «Doom 3», para hacerse cargo de la BSO de «Doom».

Ha recibido siete galardones por su trabajo en juegos como «NFS: Shift», «Killer Instinct» o «Doom», asi como otras tantas nominaciones. También fue el compositor de «Prey», de Arkane Studios.

Para su trabajo en «Doom Eternal» preparó unas sesiones de grabación especiales con miembros de bandas de Metal, para crear los los coros infernales del juego.

Puedes seguirle en Twitter en: @Mick_Gordon

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía
Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día
ABRIL 27

micromanía.es

¡DESCÁRGATE TU JUEGO!

DEATH TO SPIES ANTHOLOGY
¡DOS JUEGAZOS DE ACCIÓN TÁCTICA EN UN PACK!

¡Entra y consíguelo ya!

msi

Windows 10

Alpha 15

PRIMER PORTÁTIL GAMING CON TECNOLOGÍA DE 7nm

Con Procesador AMD Ryzen™ 7 y Tarjeta Gráfica AMD Radeon™ RX 5500M

AMD RADEON FreeSync

AMD RYZEN 7

AMD RADEON RX 5500M

| WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO | PROCESADOR AMD RYZEN™ 7 |
| TARJETA GRÁFICA AMD RADEON RX 5500M |

DÓNDE COMPRAR — ES.MSI.COM

PC COMPONENTES amazon